

MSXマガジン



1990

4

550
yen

BURAI
アルバトロス2

石道

クォース

SDガンダム ガチャボン戦士2

ロードス島戦記

MSX

特集 夢をのせてMSX400万台

- 世界に広がるMSX ●MSX1からMSX2+までの歩みを振り返る
- 実用分野のMSXと今後の展開 ●400万台突破キャンペーン開催!!

夢をのせて400万台。

SONY

(やさしい)

「ミュージックだ。」



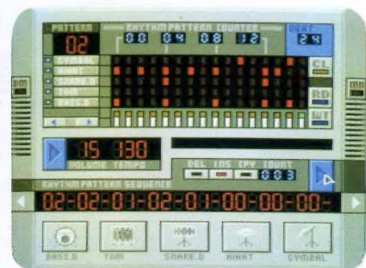
「F1シンセサイザー」
ついた。



もはや音楽に欠かせないシンセサイザー。今度のF1XV付属のクリエイティブツールIは、そのシンセの機能を一杯詰めて誕生。しかもFM音源対応。迫力のサウンドだ。

「君はミュージシャンだ」

だれでもやさしく音楽づくりが楽しめる「F1シンセサイザー」登場。4つのモードで誰でも簡単に作曲家になれる。



やさしいの①. 楽譜作成モード。グラフィックボールを使うとスイスイ楽譜が入力出来るしまうのだ。

やさしいの②. リズム作成モード。曲のバックに流れるリズムだってカンタンにタンタン!と刻めちゃう。

やさしいの③. オリジナル音メイキングモード。自分だけのオリジナルサウンドを作るモードだ。サンプルデータも付いているからヒントにしてほしいな。

やさしいの④. スコアプレイモード。楽譜が出来たら即、演奏出来る。作成した楽譜からどんな曲がとびだすかな。



(みんなにスゴイ。)

タノシイ。)

MSX

MSX2+ 夢をのせて400万台。

「アニメだ。」

ボクは葉っぱでアニメができる。



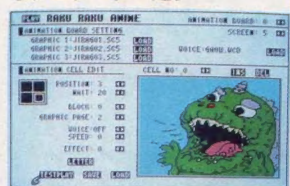
「らくらくアニメ」
ついた。



グラフィックは楽しい。でも、絵が動いてしかも音がいたらもうとノシイ。F1 XVのクリエイティブツールIIはそんなアニメーションの夢をかなえてくれる。さらに、MSXボイスレコーダー、キーボードレススベグラフィックエディターVer.2.0もついているんだ。

「君はアニメーターだ」

アニメを作るのは大変/と思っているかな?とんでもない。「らくらくアニメ」なら気分はもうアニメーターだ。



オット、ジラコの得意技

タノシイの①. XV付属の「グラフィックエディター」で作った絵を字幕を入れてアニメ表示できる。('ボイスレコーダー'で取り込んだ音を効果音としても使える。)



平和な街東京

タノシイの②. アニメサイズは画面4分割から最大16分割まで。サイズはいろいろ簡単に変えられる。らくらくアニメサンプルも付いている。参考にしてほしい。

さらにタノシイ。ビデオデジタイザー HBI-V1新登場。

テレビやビデオの画像をMSX2+の1.9万色の自然画に変えて取り込んでしまおう。それがビデオデジタイザーだ。そうやって取り込んだ画像は、もちろん「らくらくアニメ」でアニメ化できる。MSX2にも対応しているぞ。



MSX2+ MSX2+ HBI-V1 ¥29,800円(税別)



みんなのためのワープロ、ついた。

XVIに、おなじみのワープロソフト『文書作左衛門XVバージョン』、ついた。30文字×20行表示だから長い文書の編集もホイホイ。フルダウンメニューで使い勝手もバッチリだ。約30種のイラスト集もついている。

■新クリエイティブパソコンF1XV・MSX2+仕様・JIS第1第2水ROM・MSX-JE標準装備・FM音源標準装備・3.5インチFDD搭載・1.9万色の自然画モード・IC文法書・解説書、クリエイティブツール解説書付属・スピコン・連射ターボ標準装備

ディスクがついた
クリエイティブパソコンF1
-F1XV 標準価格 69,800円(税別)

XV

MSX2+ 新発売



別売 トリントロンカラーモニター
CPS-14F1 ¥60,000円(税別)

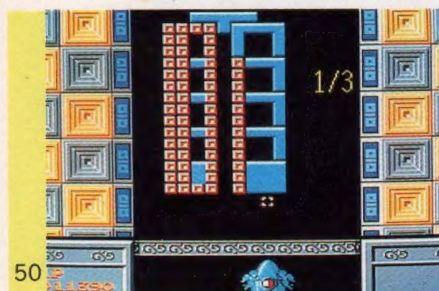
別売 アクティブスピーカー
SRS-150EX(2台1組) ¥24,300円(税別)

別売 サーマルカラー漢字プリンター
HBP-F1C ¥49,800円(税別)

別売 グラフィックボールGB-6 ¥9,800円(税別)

特集 夢をのせてMSX400万台 — 68

ソフトウェアとハードウェアの共通化を目指して、1983年に発表されたMSX。日本国内のみならず、全世界にも出荷されて400万台。今月の特集では、MSXの歴史を振り返りつつ未来を見つめてみる。



50



54



58

■ 全国で人気のソフトのことなら、おまかせください!! — 6

MSX SOFT TOP30

■ RPGコンストラクションツールで敵キャラを作ろう — 66

Dante活用法

■ 念願のMIDIインターフェイスが発売されるのだ — 84

音楽のこころ

■ 海外パソコン通信はやっぱり英語が大切です! — 88

千倉真理のチャットDEデート

■ 西ドイツではじまったシュタイナー教育とは — 90

CAI Community Plaza

■ さあ、だんだんあなたもパソコン通信がしたくな〜る — 114

おもしろNETWORK

月刊MSX画報

パンパカ大将 — 104 MSX人生相談 — 106

MSXゲーム指南 技あり一本 — 108 MAP&DATA LIBRARY — 110

CONTENTS

APRIL 1990

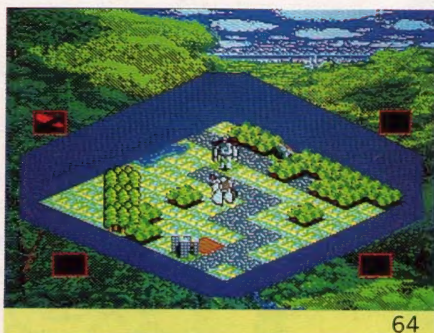
4

COVER

イラスト/佐久間良一
デザイン/荒井 清和
製 版/宮田 英樹



62



64

■4次元のワケノワカラン世界をイメージする……………118

人工知能うんちく話

■Mマガウォーズ(仮称)はシューティングに決定……………122

ラッキーのプログラミングに夢中!

■LAB Letterの第3号を紹介する……………124

MSXビジネス活用法

■MSX-SERIAL 232をレポートするぞ……………126

MSX2+テクニカル探検隊

■製作快調! 今月は拡張スロットだ……………130

ハードウェア事始め

■アレッ? 今月のソフコンはちょっと感じが違うぞ……………134

MSXソフトウェアコンテスト

■さーさ、よってらっしゃい、見てらっしゃい!……………144

売ります買います

ショート・プログラム・アイランド

①TILER *だるまさんがころんだの未来バージョン?……………136・138

②棋功 エディット機能つきの詰め将棋ふうパズルゲーム……………137・140

③ENERGY CRASH 星降る夜のスイートメモリー♡(大ウソ)……………137・141

NEW SOFT

石道……………	10
アルバトロス2……………	12
SDガンダム・ガチャポン戦士2・カプセル戦士……………	13
ロードス島戦記……………	14
HALゲームコレクション Vol.1……………	15
HALゲームコレクション Vol.2……………	15
ディスクステーション4月号……………	16
ピーチアップ3号……………	16
湘南伝説……………	17
帰ってきた探偵団X……………	17
全国新作予報……………	18

最新ゲーム徹底解析

クオース……………	50
ナビチューン ドラゴン航海記……………	54
BURAI 上巻……………	58
レナム……………	62
ロボクラッシュ……………	64

SOFTWARE REVIEW

サーク……………	20
紫禁城……………	22
ファイナルファンタジー……………	23
もりけんのすけべで悪いかつ!!……………	24
● 電脳学園	
● クレセントムーンがある	
● ピーチアップ2号	
● イミテーションは愛せない	
● グラムキャッツ	

INFORMATION……………	92
EDITORIAL……………	146
お年玉プレゼント当選者発表……………	143

MSX SOFT TOP 30



今月の1位は、ディスクステーション2月号だ。ルーンワース 黒衣の貴公子、維新の嵐、サーク、アークスⅡの上位グループから全体を通して、得点差が小さく激戦状態。はたして、この激戦状態を抜け出て、来月の1位になるソフトは何か？ これは、すべてみなさんの応援にかかっているのだ。応援、ヨロシク！

注目ソフト 順位 先月の順位 ソフト名

- | | | | |
|---|----|----|--------------------|
| 🔴 | 1 | — | ディスクステーション2月号 |
| 🔴 | 2 | — | ルーンワース 黒衣の貴公子 |
| | 3 | 5 | 維新の嵐 |
| | 4 | 2 | サーク |
| | 5 | 6 | アークスⅡ |
| 🔴 | 6 | — | ドラゴン・ナイト |
| 🔴 | 7 | — | ピーチアップ2号 |
| | 8 | 3 | スペースマンボウ |
| | 9 | 10 | 信長の野望・戦国群雄伝 |
| | 10 | 4 | ワンダラース フロム イース |
| | 11 | 19 | 銀河英雄伝説 パワーアップ&シナリオ |
| | 12 | 12 | ファイナルファンタジー |
| 🔴 | 13 | — | レナム |
| | 14 | 1 | ディスクステーション1月号 |
| | 15 | 18 | アレスタ2 |
| | 16 | 17 | 水滸伝・天命の誓い |
| 🔴 | 17 | — | FMパナアミューズメントカートリッジ |
| | 18 | 8 | ピンクソックス |
| | 19 | 9 | テトリス |
| | 20 | 20 | シンセサウルスVer.2.0 |

ジャンル



アクション



ロールプレイング



アドベンチャー



シミュレーション



パズル



アプリケーション



テーブルゲーム

集計方法

このランキングは、9ページに記載されている全国の調査協力店から寄せられた、実際のゲームの販売本数に基づき集計されたものです。

集計期間

1990年1月6日から2月5日までの期間が対象となっています。

メーカー名	対応機種	メディア	価格	ジャンル	得点
コンパイル	MSX2	2DD	1940円		6020
T&Eソフト	MSX2	2DD	8800円		4020
光栄	MSX2	2DD メガROM	9800円 11800円		3980
マイクロキャビン	MSX2	2DD	8800円		3830
ウルフ・チーム	MSX2	2DD	8800円		3680
エルフ	MSX2	2DD	6800円		3600
もものきはうす	MSX2	2DD	3800円		2850
コナミ	MSX2	メガROM	6800円		2820
光栄	MSX2	2DD メガROM	9800円 11800円		2340
日本ファルコム	MSX2	2DD	8700円		2170
ボーステック	MSX2	2DD	4800円		1680
マイクロキャビン	MSX2	2DD	7800円		1530
ヘルツ	MSX2	2DD	8800円		1460
コンパイル	MSX2	2DD	2900円		1410
コンパイル	MSX2	2DD	6800円		1320
光栄	MSX2	2DD メガROM	9800円 11800円		1170
パナソフト	MSX2	メガROM+SRAM	7800円		1080
ウェンディマガジン	MSX2	2DD	2800円		980
BPS	MSX2	2DD	6800円		960
BIT ²	MSX2	2DD	7800円		840

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名
	21	13	銀河英雄伝説	ボーステック		26	16	激突ベナントレース2	コナミ
	22	21	シュヴァルツシルト	工画堂スタジオ	🔴	27	—	ガンシップ	マイクロプロズジャパン
	23	7	ピーチアップ創刊号	もものきはうす		28	14	プロ野球 ファミリースタジアム	ナムコ
	24	28	SUPER大戦略	マイクロキャビン	🔴	29	—	ウィザードリィ2	アスキー
🔴	24	—	グラフサウルス	BIT ²		30	15	PLAYBALLⅢ	ソニー

1 ディスクステーション2月号

1月号からパッケージも小さくなって、なんだかとてもかわいい感じの『ディスクステーション』。収納にも、便利なのだ。さて、その1月号も1位だったが、今回は2月号が1位の座に輝いた。内容のほうは、先取りソフトがいつもよりさらに充実しているのが特

徴。ヘルツの『レナム』や、ビクター音産の『やじうまナントレース』、ボーステックの『銀河英雄伝説』などだ。おなじみのBGVやレトロゲームもばっちり入ってる。この調子でいけば、来月号ではきっと、3月号が1位になっているような予感がするのだ。

●アプリケーション ●コンパイル



2 ルーンワース 黒衣の貴公子

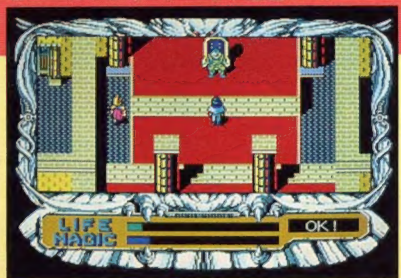
げげっ、初登場で2位とは、なかなかやってくれるじゃないの。長期にわたって上位にランクされるかどうか楽しみにしてよっと。

この『ルーンワース』、アクションRPGというわりにはメッセージ量が多いよね。最低限のメッセージだけではなく、また語調も人物

によって変化に富んでいる。だからそれぞれの登場人物の感情まで伝わってくるのだ。

主人公の細かい動きってのはまいったね。宝箱を開けるときなんて、ゆっくり膝をついて、ちゃんと両手でフタを開けて……。決して足で開けたりはしないのだ。

●ロールプレイング ●T&Eソフト



3 維新の嵐

先月の5位から順調に2ランクアップした『維新の嵐』。やっぱりシミュレーションは根強い人気があるようだね。

光栄のシミュレーションの最大の特徴は、なんといってもその登場人物の多さだ。この『維新の嵐』ではその人物に思想という個性を

持たせたおかげで、よりプレイヤーに身近な存在になり、人物になりきって遊べるようになったわけ。このゲームシステムをそのまま現代にあてはめ、政治家たちの野望、みたいなシミュレーションができるとおもしろいかも。自民党の日本統一なるか？ なんてね。

●シミュレーション ●光栄



今月の注目ソフト

6位 ドラゴン・ナイト

うひょー、すけべソフトが第6位にランクインするなんて今世紀始まって以来のことではないだろうか。でも、ほんとに出来がいいんだよね。シナリオなんかは一般のゲームと比べても全然見劣りがしないんだ。グラフィックも最高級。文句なし!!



TAKERU TOP10

MSXマガジンの『Dante』が、今月の1位だぞ。Danteは、RPGコンストラクションツール。キミの理想としている作品が作れるぞ。この作品は、市販されているソフトと比べても、見劣りしない作

品に仕上がるのだ。『三人よれば文殊(もんじゅ)の知恵』といわれるように、友だちと協力して作れば、誰もが驚くような作品も夢でない。キミの作品が完成したら、Mマガに応募してね!

ランク	ソフト名	メーカー名	機種	TAKERU価格[税込]
1	Dante	MSXマガジン	MSX2	4500円(3.5D)
2	天九牌special桃源の宴	スタジオバンサー	MSX2	3600円(3.5D)
3	アルゴウォーズ	MSXマガジン	MSX2	4000円(3.5D)
4	野球道	日本クリエイト	MSX2	7700円(3.5D)
5	吉田建設	MSXマガジン	MSX2+	4500円(3.5D)
6	リップスティック・アドベンチャー	フェアリーテール	MSX2	6800円(3.5D)
7	LASER FIGHT	ログインソフト	MSX	2000円(3.5D)
8	パワフルまおじゃん2データ集Vol.2雅子ちゃん組	デービーソフト	MSX2	2600円(3.5D)
9	ディスクステーション4号	コンパイル	MSX2	2000円(3.5D)
10	T&EマガジンディスクスペシャルVol.2	T&Eソフト	MSX2	2600円(3.5D)

●2月9日現在

4 サーク

●ロールプレイング ●マイクロキャビン



こちらら、まだまだガンバル4位の『サーク』だ。もうみんな解き終わったかな? このゲーム、それぞれ個性的なボスキャラと、凝ったイベントが特徴的。ロールプレイングでありながら、アドベンチャー、アクション、そしてシューティングの要素まで兼ね備えている、すばらしいゲームなのだ。そして、それらのバランスがうまくとれているのが、おもしろさの

秘訣ともいえるよね。

また、3月号の技あり一本のページを見てもわかるとおり、サークに関しては、本当にたくさんの技が発見されている。それだけ奥の深いゲームといえそうなのだ。

5 アークスⅡ

●ロールプレイング ●ウルフ・チーム



『アークスⅡ』が5位にランクアップ。もちろんこの理由は、前作『アークス』のファンの支持を受けたおかげだろうね。前作で好評だった経験値を必要としない成長システムをそのままに、今回はよりアドベンチャー色をパワーアップ。アニメーションする数々のビジュアルシーンも入っていて、まさにお買い得の1本と言えそう。

このゲームをプレイして一番う

れしいのは、前作の仲間たちがストーリー中にちょこちょこ登場してくることだ。前作の主人公だったジェダとエリンが結婚しているといった、ファンには楽しいエピソードが多く入っているぞ。

読者の選ぶ TOP20

今月から、新しく『読者の選ぶTOP20』の集計がはじまった。この集計は1年間続けられる。そして、BHS(ベストヒット・ソフト

ウェア)大賞が決定するのだ。今回のBHS大賞は、『イースⅡ』だったが、さて今回はどのソフトになるか楽しみだ。

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	-	ワンダラーズ フロム イース	日本ファルコム	155
2	-	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	83
3	-	イースⅡ	日本ファルコム	74
4	-	サーク	マイクロキャビン	67
5	-	激突ペナントレース2	コナミ	64
6	-	Dante	MSXマガジン	42
6	-	スナッチャー	コナミ	42
8	-	SUPER大戦略	マイクロキャビン	36
8	-	スペースマンボウ	コナミ	36
10	-	テトリス	BPS	35
11	-	アレスタ2	コンパイル	34
12	-	ハイドライド3	T&Eソフト	30
13	-	プロ野球 ファミリースタジアム	ナムコ	26
14	-	三國志	光栄	22
14	-	ルーンワース 黒衣の貴公子	T&Eソフト	22
16	-	ラスト・ハルマゲドン	ブレインレイ	20
17	-	ドラゴンクエストⅡ	エニックス	18
18	-	カオスエンジェルス	アスキー	17
19	-	ファイナルファンタジー	マイクロキャビン	16
19	-	維新の嵐	光栄	16

●2月9日現在

調査協力店リスト

北海道

ラルズプラザパソコンランド ☎011-221-8221
デービーソフト ☎011-222-1088
九十九電機札幌店 ☎011-241-2299
光洋無線電機EYE'S ☎011-222-5454
パソコンショップハドソン ☎011-205-1590

東北

庄子デンキコンピュータ中央 ☎022-224-5591
デンコードーDaC仙台本店 ☎022-261-8111
デンコードーDaC仙台東口店 ☎022-291-4744

東京

サトームセンパソコンランド ☎03-251-1464
コム MICRO COMPUTER SHINKO ☎03-251-1523
ヤマギワ テクニカ店 ☎03-253-0121
ラオックス 中央店 ☎03-253-1341
第一家電ableパソコンシティ ☎03-253-4191
真光無線 ☎03-255-0450
石丸電気マイコンセンター ☎03-251-0011
富士音響マイコンセンターRAM ☎03-255-7846
マイコンショップPULSE ☎03-255-9785
マイコンショップCSK新宿西口店 ☎03-342-1901
ソフトクリエイイト渋谷本店 ☎03-486-6541
J&P 渋谷店 ☎03-496-4141

池袋WAVE ☎03-5992-8627

J&P 八王子さごう店 ☎0426-26-4141

ムラウチ八王子 ☎0426-42-6211

J&P 町田店 ☎0427-23-1313

まちだ東急百貨店 コンピュータショップ ☎0427-28-2371

関東

パソコンランド21太田店 ☎0276-45-0721

パソコンランド21高崎店 ☎0273-26-5221

パソコンランド21前橋店 ☎0272-21-2721

ICコスモランド あざみ野店 ☎045-901-1901

鎌倉書店 ☎0467-46-2619

多田屋サンピア店 ☎0475-52-5561

西武百貨店大宮店 コンピュータフォーラム ☎048-642-0111

西武百貨店所沢店 コンピュータフォーラム ☎0429-27-3314

ボンベルタ上尾 ☎048-773-8711

ラオックス志木店 ☎0484-74-9041

中部

真電本店 ☎025-243-6500

PIC ☎025-243-5135

三洋堂パソコンショップD ☎052-251-8334

カトー無線本店 ☎052-264-1534

九十九電機名古屋1号店 ☎052-263-1681

パソコンショップ コムロード ☎052-263-5828

すみやパソコンアイランド ☎0542-55-8819

うつのみや片町店マイコンコーナー ☎0762-21-6136

大阪

ニミヤパソコンランド 大阪駅前第4ビル店 ☎06-341-2031

マイコンショップCSK ☎06-345-3351

J&P阪急三番街店 ☎06-374-3311

上新電機あびこ店 ☎06-607-0950

ニノミヤエレランド ☎06-632-2038

プランタンなんばパソコン外売場 ☎06-633-0077

ニノミヤ別館 ☎06-633-2038

J&Pテクノランド ☎06-634-1211

上新電機日本橋5ばん館 ☎06-634-1151

J&Pメディアランド ☎06-634-1511

上新電機日本橋7ばん館 ☎06-634-1171

上新電機日本橋3ばん館 ☎06-634-1131

上新電機日本橋8ばん館 ☎06-634-1181

上新電機日本橋1ばん館 ☎06-634-2111

NaMUにっぽんばし ☎06-632-0351

J&P千里中央店 ☎06-834-4141

上新電機泉北バンジョ店 ☎0722-93-7001

ニノミヤセン阪和店 ☎0724-26-2038

上新電機さくら店 ☎0724-37-1021

上新電機いばらき店 ☎0726-32-8741

J&Pくずは店 ☎0720-56-7295

J&P高槻店 ☎0726-85-1212

上新電機せつとんだ店 ☎0726-93-7521

上新電機いけだ店 ☎0727-51-2321

近畿

上新電機わかやま店 ☎0734-25-1414

ニミヤセンパソコンランド和歌山店 ☎0734-23-6336

J&P和歌山店 ☎0734-28-1441

上新電機やぎ店 ☎07442-4-1151

上新電機たわらもと店 ☎07443-3-4041

J&P京都寺町店 ☎075-341-3571

パレックスパソコン売場 ☎078-391-7911

三宮セイデンC-SPACE ☎078-391-8171

J&P姫路店 ☎0792-22-1221

上新電機にしのみや店 ☎0798-71-1171

中国・四国

ダイイチ広島パソコンCITY ☎082-248-4343

紀伊国屋書店岡山店 ☎0862-32-3411

九州

カホマイコンセンター ☎092-714-5155

ベストマイコン福岡店 ☎092-781-7131

トキハマイコンセンター ☎0975-38-1111

ダイエー宮崎店 ☎0985-51-3166

NEW SOFT

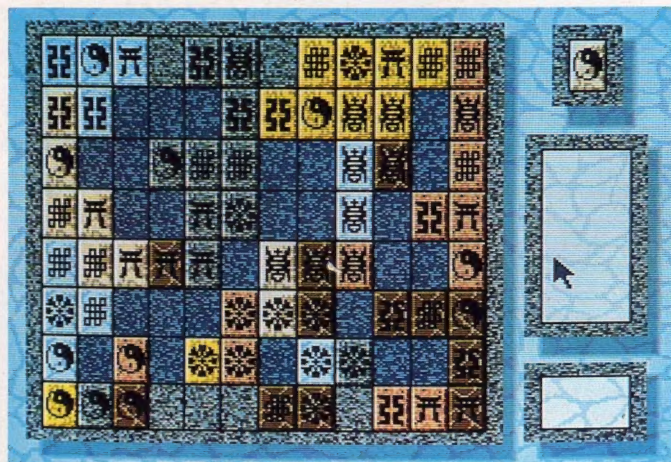
このコーナーでは、とびっきりいきのいいニューソフトをみなさまにお届けしています。

森羅万象に基づく4の法則が支配する世界!

石道

ISHIDO

4の支配法則によって定められた美しく深遠な世界。
96のマス目に72個の石をひとつひとつ置いていく。
集中力と高度な戦略が要求されるパズルゲームだ。



★画面は開発中のモノ。現在、より見やすく、美しくするために改良中とのことだ。

『石道』をプロデュースしたのは、あの大ヒットパズルゲーム『上海』のプロデューサーとしても知られるブラッド・フレガーさん。良質なパズルゲームを発掘する眼力では右に出る者がいないほどの人で、『テトリス』のアメリカ版発売のさいもひと役買ったんだそう。

そのフレガーさんによると、パズルゲームの魅力を左右する要素とはこうだ。

まず、第一印象のよさ。いいパズルゲームには、一見しただけで、これはおもしろそう、遊んでみたい、と思わせるモノがあるということである。もちろん、第一印象からおもしろさを感じさせるためには、複雑でわかりにくいようなゲームシステムではなく、ちょっと遊んでみただけでルールの大筋が理解できるような、シンプルでとっつきやすいシステムが要求されることになるわけだ。

そして、さらに重要なのは、何度でも繰り返し遊びたいように感じさせること。プレイするたびに何か新しい発見があって、つぎのプレイのときにその経験を生かすことができるようであれば、プレイヤーの熱中度も大きく変わ

ってこようなものだ。でも、いくら遊んでも新鮮味を失わせないためには、それだけ奥の深さ、ふところの深さがなければならないということにもなる。

シンプルさと奥の深さ。このいかにも相入れなさそうなふたつのものを両立させることはなかなか難しいものである。しかし、『上海』や『テトリス』、『倉庫番』などなど、これまで高い人気を博してきたパズルゲームには、なるほどフレガーさんの言うとおり、ふたつの要素ともみごとに入っている。どれも基本ルールはひとことで説明できそうなほどシンプルでありながら、遊びこむほどに味が出てくる作品ばかりだ。

その、パズルゲームなら酸いも甘いも知りつくしているようなフレガーさんをして惚れ込ませたのが、今回紹介する『石道』である。

これまた基本ルールは単純明快。縦8個、横12個に区切られたマス目の中に、袋の中に入った6種類の絵柄と6種類の模様に分かれた計72枚の石を1枚ずつ取り出して、並べていくのである。石の並べ方は「4の支配法則」というものに基づいているが、詳しい説明はあと

に回すことにして、簡単に書いてしまえば、同じ絵柄または同じ模様の石どうしが隣合わせになるように並べる、ということになる。つまり、たとえば黄色い地に四角いマークが描かれた石のとなりには、黄色い地の石か、四角いマークが描かれた石しか置けないというわけだ。

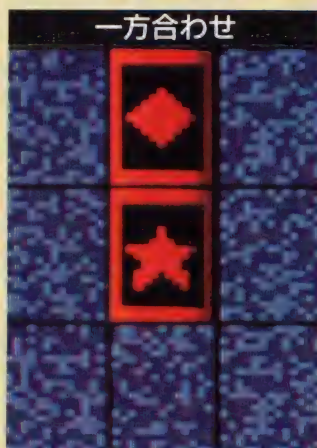
したがって、隣接する石が複数あるマスには、置ける石の種類が限定されてしまうことになる。だから、ただやみくもに石を並べていくと、すべての石を盤面に置くことができないまま手づまりになってしまう、なんてことが多い。しかし、隣接する石が多いマスに石を置くほど、高い得点が入る仕組みになっているのだ。

ここに、石道の奥の深さがある。もちろん、袋からランダムに取り出した石を順番に並べていくだけに、運に左右されてしまう部分もあるが、いかに効率よく石を配置しつつ、高得点を狙うか。それには、綿密で周到な戦略を立てる必要があるのだ。

このゲームの究極的な目標は、72個の石すべてを盤面に並べることと、もうひとつ、四方を石で囲まれたマスに石を置く四方合わせ(4-WAY MATCHES)を、できるだけたくさん完成させることである。四方合わせを完成させるためには、置きたい石が隣接することになる4つの石のうちふたつの石と絵柄で一致し、残りのふたつの石と模様で一致していなければならない、慣れないうちは非常に苦勞させられる。しかし、四方合わせの回数しだいでスコアが大きく変わってくるので、各自でいろんな攻略法を編み出してくれ。

さて、このゲームには、古代式ゲーム(ANCIENT WAY)と現代式ゲーム(MODERN WAY)の2通りの遊び方がある。古代式ゲームの場合は、72個の石をすべて盤面に置いて袋を空にすることと、四方合わせを達成した回数を競う。そして、現代式ゲームの場合は、ひたすら高得点を競うことになる。さらに、友達やコンピュータを相手に腕を試すモードなども多数組み込まれ

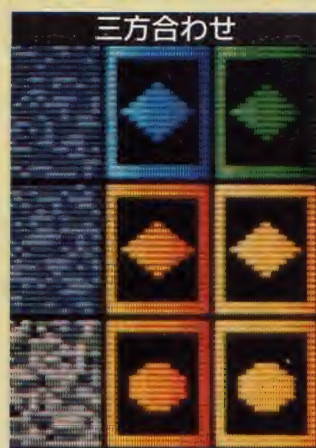
まずは石の基本的な配置方法を覚えておこう



一方合わせ



二方合わせ



三方合わせ



四方合わせ

石道の基本ルールは、すべて“4の支配法則”と呼ばれる法則にしたがって作られている。なんでも、古代文明が森羅万象を四季や四方位など4の数字で分類していた時代に誕生した法則ということで、36種72枚の石を96個のマス目に同じ絵柄または同じ模様のものとなり合わせになるように並べていき、四方を石で囲まれたマスに石を置く四方合わせを完成させた回数によって“石の神託”を受けるという、古代の予言システムが原型なんだそうだ。

したがって、四方合わせを多く作ることが石道の一

番の目的なんだけど、最初のうちは一方合わせから順に慣れていくことが大切だ。まあ、一方合わせは何でもいいから同じ絵柄か同じ模様の石のとなりで置くだけなので、たいしたことはないだろう。しかし、二方合わせ以上になると急に難しくなってくる。ふたつ以上の石に隣接したマスに石を置くためには、盤の上の石のいずれか一方が置きたい石の絵柄と一致し、もう一方が、置きたい石の模様と一致しなければならないのだ。

と、こう書いていただけではわからないかもしれない

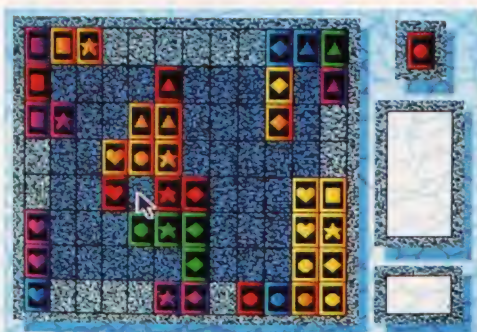
いので具体的に説明すると、赤い地に丸い絵柄の石と赤い地に四角い絵柄の石が隣接するマスには、必ず赤い地で丸か四角い絵柄が入った石しか置けないということになる。つまり、地の模様と絵柄の両方の要素が、盤の上の石によって満たされている石じゃないとダメ、ということになるのだ。

上の4点の写真は、一方合わせから四方合わせまでのそれぞれの完成例である。ルールを完全に把握するのは大変だけど、時間をかけてじっくりと取り組めば、きっとコツがのみ込めてくるはずだぞ。

る予定だ。

また、盤面や石のデザインもそれぞれ8種類の中から好みのモノを選ぶことができる。現在開発中のため、残念ながらまだすべてのデザインをお見せすることはできないけれど、きわめて単純な記号のモノから象形文字ふうのモノまでバラエティーに富んだデザインを用意しているそうなので、期待していてよさそうである。

気になる発売日は、4月ごろになるとのこと。もともとが森羅万象を4という数字に基づいて分類したといわれる古代文明を意識して作られただけに、4月発売というのにも因縁めいたモノを感じる、というのは考えすぎかな？



矢印の位置に石を置けば四方合わせだ。



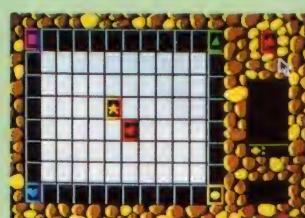
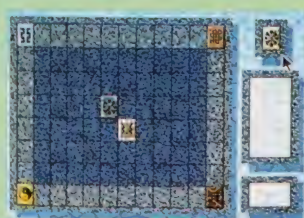
置ける場所がなくなったら終わりだ。

多彩な盤面でより広がる世界！

グラフィックの美しさも石道の大きなウリのひとつだ。盤面や石のデザインはそれぞれ8種類ずつ用意されていて、しかもゲームをプレイ中で

も自由に選択することができるという親切設計。同じゲームなのに、選んだデザインによって雰囲気ガラリと変わってしまうから不思議だ。

下の写真はそのうちの一部。まだ開発中なので、これからさらに見やすいデザインになるように手を加えているとのことだ。期待していよう。



- パズル
- アスキー
 - MSX2・2DD
 - 4月発売予定
 - 価格7800円【税別】

伝統のゴルフコースを再現! アルバトロス2

oooooooo マスターズ・ヒストリー ooooooooo

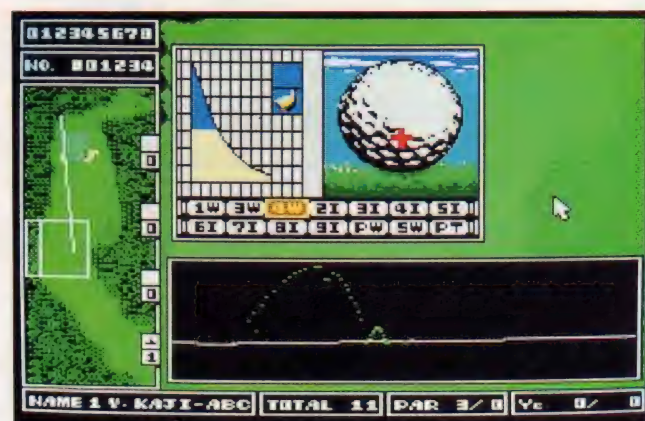
そもそもゴルフというのは、英国貴族たちの楽しみとして生まれたスポーツだった。『アルバトロス2/マスターズ・ヒストリー』は、そんな古き良き時代のゴルフを感じさせるリアルなゴルフシミュレーションなのだ。

MSXに限らず、人気のあるスポーツゲームといえば第一にまず野球。そして次にゴルフゲームを挙げることができるだろう。なかでも、「いやあ、接待ゴルフも大変だよ」とかなんとか言いながら、にやにやしながら明日のコンペに向けてゴルフのクラブをせっせと磨いているお父さんたちにはうれしい定番ソフトのひとつだった。

あ、キミはまさか「ゴルフなんてオジンのするスポーツさ」なんて、

今どき思ってやしないかい？ はっきりいって、それは大マチガイ。今や、若者の間でもゴルフの人気は急上昇中。中尊寺ゆつこのマンガを見てもわかるとおり、OLだってゴルフをする時代なのだ。今どきゴルフスイングのひとつもできないんじゃ、憧れのカノジョにだって笑われちゃうぜ！

とまあ、前フリが異常に長かったけど、よーするにリアルなゴルフシミュレーションとして話題になった『アルバトロス』の続編が、ついにMSX版で登場することになったのだ。『アルバトロス2』には5つのモードが用意されていて、トータルの打数を競うストロークプレイ、12



※画面はすべて開発中のものです。

人のCPUプレイヤーと4日間の成績を競うトーナメントプレイ、ホールごとの勝敗を競うマッチプレイ、そしてテレネットイメージガールの麻生優子がキャディーを務めてくれるトレーニングといった、さまざまなモードが用意されている。なかでもお勧めなのが、ビジュアルマッチ。これはゲームに登録されている8人のキャラクターと対戦するというモードで、プレイの途中にテレネットならではのビジュアルシーンが入るのだ。

しかしもっとも注目してほしいのは、前作から格段に進歩した操作性の良さだ。たとえば、ボールを落としたい位置にカーソルを合わせると、その方向に向かって現在自分が選んだクラブの出す平均飛距離が、実線でわかりやすく表示されるのだ。

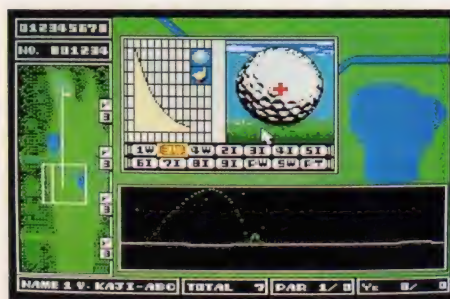


◆貴族のスポーツ、ゴルフ。そんな英国の伝統を感じさせるシブイタイトルだね。

コースもゴルフ発祥の地である英国オールド・アンドリュースをはじめ、3つの伝統ある名門コースをプレイすることができる。ゴルフ好きにはたまらない1本だぞ。

シミュレーション

- 日本テレネット
- MSX2+2DD
- 8800円[税別]
- 3月中旬発売



◆ホールごとに断面図とボールの弾道図が表示される。

ゴルフの歴史を感じよう!

アルバトロス2の舞台は、ゴルフがまだ英国貴族のためのスポーツとして認められていた1910年代から1920年代までの時代の雰囲気参考に作られている。由緒ある3つの名門コースのなかで競うことになるビジュアルマッチの対戦者は、いずれも全英オープンで優勝した名プレイヤーばかり。彼ら8人すべてに勝つことで、キミは偉大なるマスターとして、歴史に名を連ねることができるのだ。日本の名プレイヤーも登場するぞ。

歴戦の



◆いずれも近代ゴルフの幕開けをかざったプレイヤーが登場するぞ。

美しい



◆ビジュアルマッチで対戦者に勝つと、セピア色をしたビジュアルシーンが拝めるのだ。なむなむ。



ガンダムファンお待たせ!

SDガンダム

ガチャポン戦士2

★ カ プ セ ル 戦 記 ★

ファミコン版でかなり人気があった『SDガンダム』がMSXに移植されたぞ。新たに7体のキャラクターが加わり、アクション要素たっぷりの仕上がりだ。

『SDガンダム』は基本的にシミュレーションなんだけど、戦闘シーンになるとアクションゲームのようにモビルスーツを操って戦うようになっている。気軽に遊べるシミュレーションとして、いろいろな工夫がされているのだ。

ゲームの進め方は簡単。まず首都やガチャベース(GB)という基地でモビルスーツを生産し、それを移動させて敵を倒したり、都市を

占領したりして味方の陣営の経済力を上げ、敵の首都を占領すれば勝ちだ。地形にはさまざまあって、モビルスーツにはそれぞれ得意な地形と苦手な地形がある。敵との相性もあるので、どのモビルスーツを生産するかは、マップや敵のモビルスーツをしっかりとチェックしてから慎重に決めよう。こういう戦略をおこたると、いつまでたっても勝てないぞ。

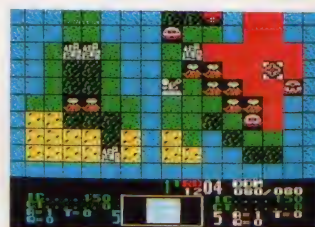


©創通エージェンシー・サンライズ ©バンプレスト1990

地形は平地や海、山ばかりではない。宇宙空間やブラックホール、クレーターなど、けっこうたくさんあるのだ。宇宙空間と地表との間に大気圏なんていう地形もあって、そこではモビルスーツの動きが制限されてしまうのだ。なんだかにぎやかなマップばかり。マップはファミコン版と同じく30本用意されているぞ。

SDガンダムの最大の特徴はやっぱりアクションシーンだ。もちろんアクションが苦手な人にはコンピュータに任せるモードもついてるので安心していいぞ。

モビルスーツには接近戦が有利なものや、長距離のビームを放つことのできるもの、水に強いものなどいろいろあるので、戦闘シー



★こんな風に移動範囲の色が変わる。

ンではその特徴をよく理解して、それを活かす戦いかたをしななければならない。シミュレーションで勝つためにはやっぱり己れを知り敵を知ること、これが一番なのだ。

シミュレーション

- バンプレスト
- MSX2・2DD
- 4月中旬発売予定
- 価格8600円[税別]



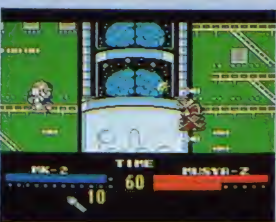
★この画面でモビルスーツを生産する。



★宇宙空間を舞台にしたマップだぞ。

アクションシーンがおすすめだ!

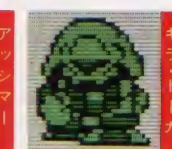
アクションシーンで勝つためには、敵よりも有利なモビルスーツを選ぶことはもちろんだけど、このほかにも障害物を盾にして剣やビームだけ出して戦うとか、接近戦が強い相手の場合は、ひたすら逃げて遠くからミサイルなどを撃つなどのテクニックも有効だ。



モビルスーツの数もたくさんある

モビルスーツには、価格、満タンの状態のエネルギー量、生産にかかるターン数、移動力、そして3種類の武器がそれぞれ設定されている。エネルギー量が0になるとそのモビルスーツはもう動けなくなるので、それが少ないものは早めに補給基地に入れてやるようにしよう。それと装備している武器が何なのかを早めに覚えてしまったほうがいいだろう

ね。あと、変形することのできるモビルスーツもあるので注意が必要だ。戦闘シーンで敵が変形すると空を飛ばれたりして攻撃しにくくなるぞ。



待望の人気RPG、ついに完成!!

ロードス島戦記

灰色の魔女

ゲーム界の大御所、安田均原案のRPGの移植がついに完了した。ロードスという小さな島で巻き起こる数々のイベントをクリアし、この地に平和を取り戻すのだ!!

この『ロードス島戦記』は安田均と水野良が原案し、それをいちどテーブルトークという形で遊んでみながら案を煮詰め、最後にパソコンに移植する、というめずらしいシステムで作られたゲームなのだ。だから、非常に完成度は高く、シナリオもよく練られているんだ。また、背景となるストーリーもこれまたしっかり作られていて、登場メンバーの生い立ちや、過去、性格付けといったところから、宗教、魔法の体系まで設定されている。また、このシナリオに間接的に関わってくる古代魔法文

明や、数十年前の魔神との戦い、といったこの世界を興味深いものにする伝説も用意されているのだ。しかし、残念なことにこれらの設定はゲーム中にすべてが語られるわけではない。詳しく知りたいと思う人は、ロードス島戦記の文庫本が3冊発売されているから、それを読んでみるといい。ゲームの参考にもなるし、ゲームの楽しさも倍増すると思うよ。

このゲームはイベントクリア重視型のRPGだ。イベントをひとつこなすごとに莫大な経験値が得られる仕組みになっていて、戦闘

は必要最小限こなせばいいようになっている。つまりこれは、つねにぎりぎりのレベルで強敵を倒さないといけないということ。毎回スリリングで緊張感のある戦いが味わえるってわけさ。

ロールプレイング

- ハミングバードソフト
- MSX2・2DD
- 3月16日発売
- 価格9800円[税別]

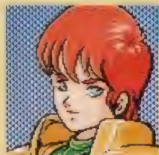
◀タクティカルな戦闘シーンが見もの▶

このゲームの売りのひとつが戦闘シーンなのだ。タクティカルコンバットと名付けられたこの戦闘シーンには、シミュレーションの要素が含まれている。真上から見下ろしたフィールドの中をちょこまかと動き回って、戦いを繰り広げるわけだけど、自分のキャラが邪魔して他のキャラが移動できなかったりするので大変だ。魔法は敵味方区別なく影響するから、攻

撃範囲の広い魔法を使うときにも注意を要する。操作は簡単だけど、よく考えて戦略を練らないと勝てる敵にも負けてしまうのだ。



登場人物紹介



パーン

主人公。ザクソンの村で育った正義感の強い若者。父の形見の聖騎士の鎧を身につけているが、正式な騎士ではなく、傭兵として剣の腕を磨いていた。しかし、己れの技の未熟さを知り、武者修行の旅に出る決意をする。素直で純情なところがいいのか、わりと女にもてる。だが、本人は気づかないことが多い。



ギム

ターバの村、北のドワーフ族出身の戦士であり、細工師でもある。このゲームは、彼が大地母神マーファの司祭ニースから、行方不明の娘の捜索を依頼されることから始まる。この依頼はこのゲームの最初で最大のイベントだ。これが終了するのは、かなりさきの話。はじめはあまり気にかけなくてもいい。



エト

至高神ファリスに仕える神官。パーンとは幼なじみでいつもいっしょに行動してきた。今回もパーンとともに旅にでることになる。物静かで地味だが意志は強く、ヴァリスの王女、フィアンナから思いをよせられることになる。このゲームではフィアンナ王女とのからみに注目してみよう。



スレイン

アランの賢者の学院出身の魔術師。一見怖そうな顔をしているが、じつは陽気でのんきな性格なのだ。若いころからずっと自分の“星”を探し求めている。本人もそれがなんなのかわかっていない。このゲームが終了するとき、彼は意外な形でその“星”を発見するのだが……、これはやってのお楽しみ。



ディードリット

絶滅したと伝えられていた伝説のハイ・エルフの精霊使い。妖精界に留まり、何の行動も起こさず、ただじわじわと滅亡の道を歩んでいる一族に絶望し、故郷を飛び出したおてんば娘。冒険の旅を続けていく中で、しだいにパーンに惹かれていく自分に気づく。しかし、おてんばのパーンは気づいてくれないのだった。



ウッドチャック

若いころに盗みで捕まり、20年あまり牢獄に監禁されていたが、アラニアの国王に王子が生まれた恩赦により出獄。人生の一番華やかなときを暗い監獄ですごしたため性格が捻れてしまった。職業はもちろん盗賊、このゲームでの言いかただとスカウトである。パーンたちに儲け話をもちかけてくる。

MSXの創成時代を思い出させる HALゲームコレクション

初代MSX時代に発売されたHAL研究所のレトロゲームを4本ずつ1枚のディスクに収めたものが、この『HALゲームコレクション』だ。温故知新って感じ。

Vol.1
Vol.2



HAL研究所っていうと、『HAL NOTE』とか、『LAB Letter』といった優れたアプリケーションソフトメーカーって印象が強いけど、初代MSXの時代にはMSXゲームの主力制作メーカーだったんだよ。そのころ作られたゲームの中にはかなり出来のいいものがたくさんあったんだけど、今、それを手に入れようと思っても、ほとんど売り切れてて、まず入手できなくなってしまった。

しかし、HAL研はそういう優秀なソフトを見捨てなかった。名作レトロゲームを集めてディスク版で再発売することになったのだ。これは、うれしい。パチパチパチ。それがこの『HALゲームコレクション』なのだ。第1弾として、Vol.1とVol.2が2本同時に発売される。また、安い価格でみんなの手元に届くようにTAKERUで販売されることになった。ソフトの内容は右のほうで説明しているのでそちらをみてちょーだい。

近ごろのゲームソフトと比べるといささか地味で、単純なものであるということは認めざるをえないけど、遊んでいるとそのことが逆に新鮮に感じられるんだ。単純なだけにはまりやすいともいえる。MSXの創成時代を思い出すためにもいちどやってみてほしいな。

アプリケーション

- HAL研究所
- MSX・2DD
- 3月10日 TAKERUにて発売
- 価格3800円[税込]



Vol.1

ふたり対戦もできるバスケットボールゲーム。各プレイヤーが独自の能力値を持っていて、試合で活躍するとどんどん成長していくところがおもしろい。動きもかなりいいぞ。

Vol.2

基本的なことは上の『ホール・イン・ワン』とまったく同じだけど、こちらはコースが倍の36ホールになり、自分で自由にコースが作れるエディタまでついているのだ。



↑ホール・イン・ワン

初代MSXとは思えないぐらいグラフィックが美しいゴルフシミュレーション。完成度はかなり高く、最近のゴルフゲームと比べてもまったく見劣りしないところがすごい。



↑エグガーランドミステリー

思考性の高いアクションパズルゲーム。個性豊かな特徴を持った敵キャラクターの攻撃をかわし、すべてのダイヤを取ればクリア。全115面の迷宮がキミを待っているぞ。

↑てつまん

オーソドックスな4人打ち麻雀ゲーム。勝っても女の子が服を脱いだりはしないのでちょっと物足りないかもしれない。麻雀初心者はこちらで練習してみてもいいかな？

↑ローラーボール

ピンボールゲームの最高峰、といってもいいくらいよくできているのだ。縦に4画面分あるフィールド上を、白いボールがところ狭しと跳ね回る。やみつきになるおもしろさだ。



↑スーパービリヤード

いわゆるビリヤードのゲームなんだけど、これはちょっといい感じに感じかな？ でも、みんながわいわいしながらやるとけっこう楽しいから、ま、いいんじゃないかな。



↑EDDY II

これはゲームじゃなくてグラフィックツールなのだ。この写真はMマガで描いたサンプルだから、かなりおそまつだけど、本気になればけっこうすごい絵が描けるかもしれない。

ちょっと早めのお花見気分 ディスクステーション

お花見あり、ランダーくんのシューティングあり、話題ゲームの先取りあり、と今月号も楽しくてフレッシュな情報がいっぱい『ディスクステーション』だ！

4月号

■ランドセルしょってインド人のふりをしている日本人かな。



ヨンの名物ともいえるBGVは、

今回はなんとお花見。ちょっと早ような気もするけど、コンパイルの人気キャラクターたちとともにどんちゃん騒ぎするのもいいぞ。

さて、ほかにも話題の新作のデモや先取りプレイがぎっしり。まず、日本テレネットの『夢幻戦士ヴァリスⅡ』が掲載される。これはもうすでに発売されているアクションゲームだが、美少女優子にまだ会っていないキミは、ぜひこの機会に挑戦してみよう。

あと、データウエストの『Misty』

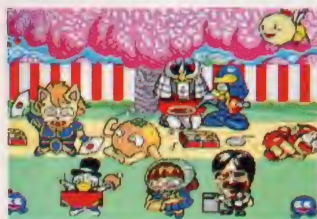
もプレイすることができるぞ。推理ゲームで名探偵ふりをためしてみよう。また、掲載が延びていたジャストの『夜の天使達 私鉄沿線殺人事件』もいよいよ登場するぞ。これは、ちょっぴりエッチなアドベンチャーゲームなのだ。

アプリケーション

- コンパイル
- MSX2+2DD
- 3月8日発売
- 価格1940円[税別]



★あーっ、ランダーだ！ かわいいなあ。



★見てるだけで酔っぱらいそうな花見だ。

ディスクステーション4月号には、エイプリルフルスペシャルとして、コンパイルのオリジナルシューティングゲームが収められている。タイトルは『ランダーバーン』で、主役はもちろん、ランダーくん。みかんが大好きなランダーくんが、粗悪なみかんを生産する悪者を倒すため、オレンジ星へ戦いを挑む、というお話。いわば『プラスターバーン』のパロディー版といった感じだ。あのかわいいランダーくんが、宇宙を舞台に大活躍。楽しみだね。

もうひとつ、ディスクステーシ

売れ行き好調! 早くも3号の登場だ ピーチアップ 3号

低価格でエッチなゲームがたっぷり楽しめる、うれしいディスクマガジン『ピーチアップ』。売れ行きがぐんぐん伸びているなか、ついに3号が発売されるぞ。

やっぱり、みんなエッチなゲームが好きなんだな。今までなかなか買えずにいた人も、ピーチアップが出たことでだいぶ買いやすくなったのでは。ディスクマガジン形式っていうのがうれしいよね。値段は安いし、いろいろなゲーム



★エロシューティングの究極ピーチだ！



★かわいい女の子がいっぱい出てくるぞ。

がぎっしり詰まっているんだから。おまけにそれがエッチなものにくれば、誰だって欲しくなるはずだ。

さて、3号にはオリジナルゲームが2本入っているぞ。まず、全3面構成のエロシューティングゲーム『究極ピーチ』だ。パソコンマ

■エッチなようでエッチじゃない、今回のタイトル画面だ。

ニアの高校教師が、ひょんなこ

とから乱れた異次元のアダルトソフト界を統一しなければならない。戦闘機に乗って、通常弾と絶倫ボムを武器に、各面のボスを倒していくのだ。最後のボスを倒すと、すばらしいエンディングが……でへへ。まいったなあ。

もう1本は、『ピーチクラブ世界一周双六(すごろく)編』というすごろくゲームだ。アメリカやスイスなど6つに分かれたステージを進んでいき、それぞれのステージで、女の子よりも早くゴールすれ



ばその子とできちゃうってわけ。これはがんばらなくっちゃね。

オリジナルのほかにも、ゼネラルプロダクツの『電脳学園』のデモやアリスソフトの『あぶないてんぐ伝説』の先取りもある。ま、じっくり楽しんでちょうだい。

アプリケーション

- もものきはうす
- MSX2+2DD
- 3月25日発売
- 価格3800円[税別]

湘南の風をお届けしまーす

湘南伝説

シミュレーションと聞いて思い浮かぶのは、やはり戦国武将や戦闘機などだね。ところがなんと、暴走族が主人公のシミュレーションが登場したのである。

シミュレーションゲームの勢いが目ざましいなか、それに伴って内容のほうもどんどん複雑になってきている。そのため、初心者にはなかなか始めないのも事実だ。『湘南伝説』は、そういったシミュレーション初心者のための、いわ

ば入門用のソフト。なにしろ時代設定が現代、舞台は湘南、主人公となるのは暴走族のにいちゃんっていうんだから、こんなに身近に感じられるウォーシミュレーションはほかにない。プレイヤーが操るのは、赤い星と呼ばれるリーダー

●初心者向きといっても、ヘックス画面で本格的なシミュレーション感覚を味わうことができるのだ。



が率いるチーム。対するのは、赤い星をつぶすべくケンカをしかけてきたヨコヤマ連合だ。

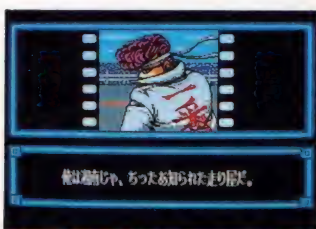
ルールは従来のシミュレーションと同様、各軍のユニットを動かす「フェイズ」と、その順番がひと回りする「ターン」の繰り返しで成り立っている。ユニットは10人ひと組で構成され、特攻隊や親衛隊のほか、バイク、クルマなど暴走族ならではのものも登場する。敵に追い込まれてピンチのときには自軍の全ユニットの行動が2回できる「気合い」というコマンドも用

意されているぞ。

最終的には、敵の本部内の総長を倒すことがステージクリアの条件だ。全10ステージをクリアすると、感動的なエンディングが待っているのだ。暴走族の雰囲気存分に味わってみてくれい。

シミュレーション

- ビクター音楽産業
- MSX2・2DD
- 発売中
- 価格7800円[税別]



●赤い星の名を知らない走り屋はいない。



●持っているお金にあわせて徴兵しよう。

アゴがはずれるほど笑え！ 帰ってきた探偵団X

無責任な設定、脈絡のないシナリオ、意味不明のギャグ、脳天気、下ネタというとんでもないポリシーをもったアドベンチャーの登場だーい。わっはっはー!!

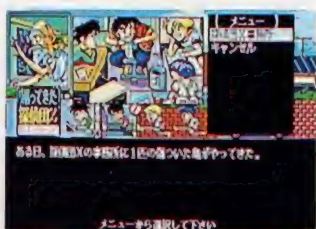


●個性豊かな探偵団Xのメンバーたちだ。

このゲームは、他機種で発売されたパロディアドベンチャーゲーム『探偵団X』のギャグ版である。MSX版で発売されなかったのなら、いきなり始めても意味がわからないんじゃないの？ と思いでしようが、ハート電子さんもそのへ

んはちゃあんと考慮して作られているので安心しよう。前作をプレイしていなくても、十分楽しむことができるのだ。

登場するのは、名門じゃがいも学園に通うしゅん、みき、やす、のぶで構成される探偵団Xと、そ



●3つのシナリオから選んで始めよう。

●いきなりスペースキーを連打しなくてはならない。後で出てくるシーンの予告なのかな？

の宿敵である悪の白寺山株式会社3人組。この3人組は、昔じゃがいも学園の先生をしていたのだが、金に目がくらんで悪の組織を結成し、探偵団Xが捜査する事件に、ことごとくからんでいるのだ。

シナリオは全部で3本あり、どのシナリオからでも始めることができる。タイトルは、『乙姫の涙は深海の果てに(私を竜宮城に連れてって)』、『バリバリ伝説(グランプリに賭けた青春)』、『がんばれ地球防衛軍(ぼくらの6日間戦争)』と、どこかで聞いたことがあるよ



うなものばかりだ。

とにかく、最初から最後まで、ギャグの嵐。笑いすぎて腹ワタがネジ切れてもアゴがはずれても、弊社ではいっさい関知しません、とキャッチコピーにあるので、そういう覚悟が必要なのだ。

アドベンチャー

- ハート電子産業
- MSX2・2DD
- 3月9日発売
- 価格5800円[税別]

菅沢美佐子の

全国

新作予報



土曜日と日曜日の早朝に、テレビを観るのが好き。とくに、日曜日には必ず観なければ気がまない番組があるの。それはねえ……うーん、やっぱりこれは密かな楽しみにしておきたいから、内緒。

こんにちは。菅沢美佐子です。今年の冬は、雪がたくさん降りましたね。私なんか、すべてこらんで歩けなくなり、会社に電話して助けを呼んでしまいました。カッコ悪いってありやしない。みなさんも、気をつけましょうね。

それでは、さっそく新作情報をお知らせします。まずは、**マイクロネット**の『麻雀狂時代SPECIAL part II 冒険編』です。前作ではトーナメント方式でしたが、今回はひとつのストーリーを軸にして、コンピュータの強力な思考ルーチンと勝負していく、という方式。4月中旬にTAKERUから発売される予定です。お楽しみにね。

次に、**コンパイル**の情報です。先月号で『魔導物語2』が出ますとお伝えしましたが、その前に、『ルーンマスターII』が発売されることになりました。前作は魔導物語と同じく、『ディスクステーションスペシャルクリスマス号』に収録されていたコンパイルのオリジナル。4人まで参加できる、すごろくゲームです。RPGのようなイベントや戦闘システムをもち、ストー



★RPGの要素ももったすごろくゲームの『ルーンマスターII』。多人数で遊ぼう。

リー性も十分あります。発売は4月20日。魔導物語2のほうは、まだ未定ですが、なるべく早く出したいとのこと。

さて、こちらも先月号でお伝えしましたが、**マイクロキャビン**の『スーパー大戦略マップコレクション』のTAKERUバージョンが届きました。まだ開発中のものですが、現在約50枚のマップが収められており、これからマスターアップの当日までに、間に合う限りたくさんの方の数を制作したいとのこと。だから、今の段階では全部で何枚のマップ数になるのか、制作している人たちにもわからないのだそうです。また、新しい生産タイプも数ヵ国追加する予定。発売は、3月20日ですから、それまでになる

べくたくさんの方のマップを作ってもらいたいですね。

ところで1月号のmini特集で紹介した**アスキー**の『Plus-Xターミネーターレーザー』がいよいよ3月下旬に発売されることになりました。これは、すでに中東諸国で発売されている光線銃で、モニター画面に向かって銃を撃ちながら、ゲームを進めていくというもの。対応するソフトもどんどん開発していくそうですが、今のところ決定しているのが『ダンジョンハンター』という3D迷路タイプのシューティング。このソフトと光線銃がセットになって発売される予定です。くわしくは来月号で紹介しますので、見てください。

さて、**ソニー**から3月下旬に発売される『らくらくアニメ』は、オ



★“Plus-X”用の『ダンジョンハンター』です。光線銃を撃ちまくって熱くならう。

リジナルのアニメストーリーを簡単に作ることができちゃうという楽しいソフト。こんなアニメが作れたかった、なんて考えていた人にはもってこいの1本です。

最後に、**光栄**からのお知らせ。待望の『三國志II』がついに登場します。発売日やメディアなどはまだ未定ですが、くわしい情報が入りしだい、お伝えしていきますので、お楽しみに。では、また。

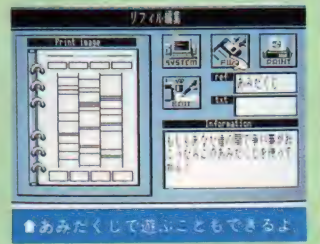
かんたん手帳リフィルくん

アスキーの『かんたん手帳リフィルくん』は、リフィル手帳用の用紙がたくさん詰まった印字ユーティリティ。その種類は、アドレス帳やスケジュール表などの実用的なものから、あみだくじや数返治表など、ちょっと変わったおもしろいものまで、64種類にもおよびます。

また、フォームによってはグラフィックを挿入できるものもあるので、デジタイズで取り込んだ画像や、お絵かきツールで描いた絵などを使って4コママンガを作ることでもできちゃうのです。発売は4月下旬の予定です。来月号で紹介しますのでお楽しみに。



★オリジナルの手帳を作っちゃおう！



★あみだくじで遊ぶこともできるよ



★『麻雀狂時代SPECIAL part II 冒険編』だ。かわいい女の子もいっぱい登場する。



★『スーパー大戦略マップコレクション』のマップの1枚。これは九州地方ですね。

新作ソフト発売スケジュール表

※この情報は2月20日現在のものです。

3月発売のソフト

- 8日 ●ディスクステーション4月号 コンパイル
MSX2/2DD/1940円
- 9日 ●帰ってきた探偵団X ハート電子産業
MSX2/2DD/6800円
- 9日 ●ウォース コナミ
MSX2/ROM/5800円
- 9日 ●ディスクNG1 ナムコ
MSX2/2DD/4800円
- 10日 ●電脳学園シナリオI ゼネラルプロダクツ
MSX2/2DD/8800円
- 10日 ●HALゲームコレクション Vol.1 HAL 研究所
MSX/2DD/3800円(TAKERUで発売)
- 10日 ●HALゲームコレクション Vol.2 HAL 研究所
MSX/2DD/3800円(TAKERUで発売)
- 16日 ●ロボクラッシュ システムソフト
MSX2/2DD/7800円
- 16日 ●ロードス島戦記 ハミングバードソフト
MSX2/2DD/9800円
- 20日 ●スーパー大戦略マップコレクション2 タケルバージョン マイクロキャビン
MSX2/2DD/3500円(TAKERUで発売)
- 23日 ●ナビチューン ドラゴン航海記 工画堂スタジオ
MSX2/2DD/8800円(予定)
- 23日 ●BURAI上巻 リバーヒルソフト
MSX2/2DD/8800円
- 25日 ●ピーチアップ3号 もものきはうす
MSX2/2DD/3800円
- 25日 ●Misty Vol.4 データウエスト
MSX2/2DD/5000円
- 中旬 ●アルパトロス2 日本テレネット
MSX2/2DD/8800円(予定)
- 下旬 ●らくらくアニメ ソニー
MSX2/2DD/5800円
- 妖魔降臨 日本デクスタ
MSX2/2DD/7800円(予定)
- プラスX ターミネーター アスキー
MSX2/ROM/価格未定

4月発売のソフト

- 9日 ●ディスクステーション5月号 コンパイル
MSX2/2DD/1940円
- 15日 ●ミディサウルス BIT²
MSX2/ROM+2DD/19800円(予定)
- 20日 ●ディスクステーション ルーンマスターII コンパイル
MSX2/2DD/3880円
- 20日 ●トワイライトゾーンIV グレイト
MSX2/2DD/7800円
- 中旬 ●麻雀狂時代 SPECIAL part II 冒険編 マイクロネット
MSX2/2DD/4900円(TAKERUで発売)
- 中旬 ●ビバ ラスベガス HAL 研究所
MSX2/2DD/6800円
- 中旬 ●SDガンダム・ガチャポン戦士2・カプセル戦記 パンプレスト
MSX2/2DD/8800円(予定)
- 中旬 ●ZERO 第4のユニット4 データウエスト
MSX2/2DD/価格未定
- 下旬 ●韋駄天 いかせ男 愛をありがとう ファミリーソフト
MSX2/2DD/5200円(TAKERUで発売)
- 下旬 ●雪の国・クルージュ サイン・ソフト
MSX2/2DD/8800円
- SDスナッチャー コナミ
MSX2/2DD+SCCカートリッジ/9800円(予定)
- かんたん手帳リフィルくん アスキー
MSX2/ROM+2DD/9800円(予定)
- 石道 アスキー
MSX2/2DD/7800円(予定)

5月発売のソフト

- 8日 ●ディスクステーション6月号 コンパイル
MSX2/2DD/1940円
- 25日 ●ピーチアップ4号 もものきはうす
MSX2/2DD/3800円
- Misty Vol.5 データウエスト
MSX2/2DD/5000円

- ファミクルパロディック2 BIT²
MSX2/MSX2+/2DD/6800円
- ソリッドスネーク メタルギア2 コナミ
MSX2/SCC搭載ROM/7800円
- トンネルズ・アンド・トロールズ カザンの戦士たち スタークラフト
MSX2/2DD/9800円
- 電脳学園II ハイウェイ・バスターII ゼネラルプロダクツ
MSX2/2DD/8800円(予定)

6月発売のソフト

- 1日 ●ピンクソックス3号 ウェンディマガジン
MSX2/2DD/2800円
- 8日 ●ディスクステーション7月号 コンパイル
MSX2/2DD/1940円

7月発売のソフト

- 8日 ●ディスクステーション8月号 コンパイル
MSX2/2DD/1940円
- 25日 ●ピーチアップ5号 もものきはうす
MSX2/2DD/3800円
- 麻雀悟空 天竺への道(仮題) シャノアール
MSX2/ROM/価格未定

発売日未定のソフト

- バーミليون グレイト
MSX2/2DD/6800円(予定)
- アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ ポニーキャニオン
MSX2/2DD/7500円
- 実戦でよくできる死活と手筋 マイティ マイコン システム
MSX2/2DD/7800円
- テラクレスタ 日本物産
MSX2/ROM/価格未定
- ベトナム1968 スキャットトラスト
MSX2/2DD/価格未定
- 火星甲殻団(仮題) アスキー
MSX2/2DD/価格未定
- ジェイルベイツ BIT²
MSX2/2DD/価格未定
- フリートコマンダーII 黄昏の海域 アスキー
MSX2/ROM/価格未定
- エストランド物語 イーストキューブ
MSX2/2DD/価格未定
- トリロジー(仮題) クリスタルソフト
MSX2/2DD/価格未定
- 晴れのちおおさわぎ カクテルソフト
MSX2/2DD/価格未定
- ワンダーボーイ・モンスターランド 日本デクスタ
MSX2/ROM/7800円(予定)
- ドラゴンズビルット ナムコ
MSX2/2DD/価格未定
- ラ・ヴァルー 工画堂スタジオ
MSX2/2DD/8800円(予定)
- ディスクNG2 ナムコ
MSX2/2DD/4800円
- バルンバ ナムコ
MSX2/2DD/価格未定
- 電脳学園II トップをねらえI ゼネラルプロダクツ
MSX2/2DD/8800円(予定)
- 対局3連星 マイティ マイコン システム
MSX2/2DD/14800円
- シュヴァルツシルトII 工画堂スタジオ
MSX2/2DD/価格未定
- 無敵刑事大打撃一史上最大の犯罪ー ファミリーソフト
MSX2/2DD/7800円
- ジャック・ニクラウス・チャンピオンシップ・ゴルフ ビクター音楽産業
MSX2/2DD/8800円
- 魔導物語2 コンパイル
MSX2/2DD/価格未定
- 三國志II 光栄
MSX2/メディア未定/価格未定

※標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。 なお、TAKERUで発売されるソフトは、消費税を含みます。

MSX SOFTWARE REVIEW

かなりグーなアクションRPGだね

サーク

なんだかいい気分だ。たとえば言えば、おいしい料理をたらふく食べたような。または、好きな人とボートと青い空を見ているような。そう感じさせてくれるゲームに、ひさしぶりに会えた気がする。

やー、首周だ。最近イラスト描いたりクロスワードパズル作ったりで忙しいけど、お金はないぞ。ムダ話はこれくらいにして、さっそくレビューする。ひさしぶりだから、かなり辛口になると思う。ただしウソは書かない。これがオレのポリシーだ。じゃあ始めよう。

今月のターゲットは『サーク』。そう、マイクロキャビンがリキを入れて作ったアクションRPGだ。そういえばマイクロキャビンがオリジナルのRPGを作ったのは、これが初めてなんじゃないかな。もちろんMSX版で。たしかに前評判はスゴかったけど、オレとしては実物をこの目で見るまでは、正直言って心配だったんだ。だって、そうでしょ。以前マイクロキャビンから発売された一連のアドベン

チャーゲームを思い出してみても。コマンドを入力するたびに、ブックとディスクを読み込むあの遅さ。そりゃ、MSXのハードの問題もあるだろうけど、思わず「これくらいオンメモリでやれよな!」と叫んでしまいたくなるほどだ。買ったことのある人なら、痛いほどわかるでしょうね……。

そんなユーザーの不満、そして開発者の苦悩を生んだ数々のゲームのあとのサーク。ほらほら、オレが不安になるのもうなずけるでしょ、ね? だから、マイクロキャビンの大津さんが、「今回はリキ入れて開発してます」と言っても、表では「ほお〜」などと適当なりアクションをしつつ、心では「おいおい、マジかよ、ほんとにマジか」と疑いまくってたのでした。

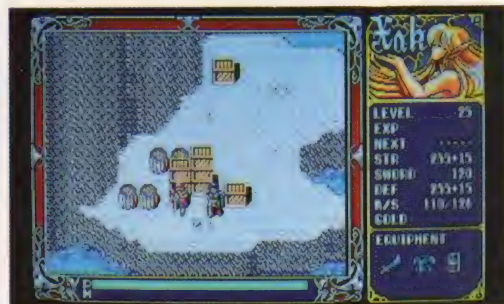
それがあんな、

発売直後さっそくプレイしてみたら、っもう、よくできてるのなんのって。いやあ、疑ってメンゴメンゴですよ。それにしてもビックリしちゃいましたねえ。じつをいうと、オレはある程度タカをくくっていたわけです。たとえば「グラフィックがこれくらいでサウンドがこれくらいなら、まあ、よしとしよう」みたいなところがお恥ずかしいことに、すべてにおいて、オレが心の中で決めていたボーダーラインをボーンと軽々クリアしてるの。思いっきり余裕で。侮ってたぜ。とはいえ、結果的にうれしい誤算でよかった、と思うんですけどね。

編集部内の評判なんかガンガンよくて、気がつけば5、6人がプレイしてた。このうち仕事で遊んでたのはひとり。あとの人は完全に「遊び」。でも、考えてみれば、これってすごいことなんだわ。今

までRPG系のゲームにはなかったことなんだよ、こんなにたくさんの編集者がプレイし、なおかつクリアしたやつって。サークが初めてってカンジ。一見フツオのゲームなんだけどもね。というわけで、いったいどんな魅力がサークにはあるのか。今回はそこいらへんをグリグリと考察してみようと思う次第でござんす。

まずはシナリオ。思いきりかいつまんで紹介してみよう。ウェービスにふたたび現われた怪物バドゥーを倒してください、とハエミたいな動物ピクシーに頼まれた主人公は、打倒バドゥーを胸に冒険を決意するのであった。ウーン、ありがち〜。ただ、これはいわゆる話の軸であって、この周りには「サークの力」だの「主人公の父」といったキーワードが存在しているわけ。まあ、ゲームの展開もまあまあスリリングで、途中で息切れ



■マイクロキャビン MSX2 8800円[税別](2DD)



■バカでかい木の精。口の中にはおもちゃが入ってるぞ。おっと、それはピンポンパンカ。

したり、なかだるみすることもない。ここいらへんはふまえてるな、などとニヤけていると、ふと気がついた点があった。それはシナリオを構成しているイベントと、それをとりまく人々だ。

そもそもシナリオとはプレイヤー好みな展開と、しっかりした因果関係のふたつが必要不可欠だと思っただ。ところがこのゲームはどうだろう。今述べたふたつに、なんともうひとつの要素がプラスされている。それは人情、詳しく言うと人間くさい人々の登場とその演出だ。やたらとケガした娘やらオヤジやらがでてきて、そのたびにオレのヤコブくん（オレは主人公にそう命名した）は冒険を一時中断して、やさしく手を差しのべるのです。泣かせるじゃないですか。困った人を見かけたら、黙って無視せず助けてあげる。『雨ニモ負ケズ風ニモ負ケズ』の世界ですよ。ヒューマニズムってやつですね。はたまたケガをした女性を連れていくと、『だれ、この女。どういう関係なのよ』みたいな顔をする看護婦、おねしょして泣いてる子供なんか、リアルなおかしい。日常によくあるできごとをフィーチャーさせて、プレイヤーの感情だけ、サークの世界と

今オレたちがいる世界とをシンクロさせようとしている。ゲームをよりリアルに楽しませるためにだ。

じつはこの人情という要素は、RPGをよりおもしろくしてくれるんですよ。プレイヤーが求めているのはこれなんだよね。『こんな殺伐とした世界でも、人々は強く生きてるんだ。オレもくじけないで冒険しなければ。この人たちのためにも……』みたいな気持ちになっちゃうもん。みんなの願いがプレイヤーの心をかりたてる、そんな演出をサラリとやってのけるんだから、スゴいよなあ。

お次はグラフィック。これはあんまり言うことはないかな。全体的に統一のとれたタッチで、なかなかよろしいかと。そういえばこのゲームには『VRシステム』という、聞き馴れないシステムが導入されているんですよ。なんでもよりリアルなゲームにするための、ひとつの方法のようです。つまり、人間の身長や怪物の体長の比を現実に近いに近づけた、ということですね。子供は小さく大人は大きい、といったように。また、木陰にいる人はきちんと影がついている、といったこともこのシステムに基づいたものだそうです。あまり目立った特徴ではないけど、なんか開発側の勢いが感じられるよね。

さてサウンドです。じつはこのサークが一番、目をみはるところは、これですね、やっぱり。前出の大津さんが、『サウンドにはとくにリキを入れましたので、じっくり聴いてくださいよ』と自信満々に言ってたけど、ここまで言い切



◆負傷した男性を背負う。人情ブンブンでグーだな。人間はやっぱり人格でしょ。

るだけあるわ。気持ちわかるもん。これだけすごいサウンドなら、オレだったら、『とにかく聴いてちょうだいよ。とにかくすごいんだから。ほら、この音色！ これFM音源の限界だよ。曲聴くためだけに8800円はたいてもソンはしないよー』と豪語するだろうね。楽曲はそれぞれのシーンにマッチしてるし、楽曲そのものの質もかなり高い。思わず詞をのせて、うちのバンドで演奏しようかなと思った曲も2、3あったくらいだ。しかし、それにもましてスゴいのが音色。いったいどうやってこんな音が出るんだよ、おい？ と聞きたくなってしまふほどいい音色だ。きっとこのゲームでFM音源を見直したユーザー、ソフトハウスは決して少なくないはずだ。プログラムのにもかなり高等なことをしてるに違いない。今までのMSXのゲーム1だと信じて疑わないぞ、オレは。ちなみに編集部で一番人気があったのは、ダントツでオープニングの曲。あのイントロのうなりが気持ちよくて、ずっと聴いていたいくらいだ。あー、フルコーラス聴きたい

ぞー。大津さん、よろしく(要望)。

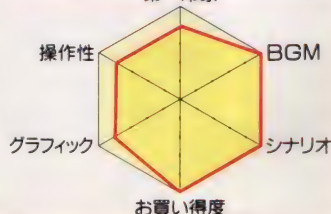
とまあ、サークをシナリオ、グラフィック、サウンドに分けて評価してみたけど、悪いところがない。でも、じつはサークにはただひとつだけ欠点があるのだ。それは新鮮味がないということ。このせいでサークが『○○○っばいゲーム』で片付けられてしまうおそれがある。ことにアクションRPGというものは、どうしてもほかのゲームと似かよって見えてしまうのだ。そんな最悪の事態を避けるために、VRシステムを導入したのではなかろうか。図星じゃないですか？ 新鮮味の欠如は、いいゲームをただの類似品にしかねない。これからは、そこいらへんを踏まえていただきたいのだ。

おお！ 今回のレビューはちょっと辛口じゃないではないか。でも、仕方ないよ、これ。こんないいゲーム、ほんとにひさしぶりだもん。続編早く出ないかなあ。

評/首周クルブシ
(徹夜明けだから不機嫌)

5段階評価

第一印象



◆おねしょがちゃんと世界地図に。ちなみにモビデール図法で描かれているね？



◆魔物を恐れ、宝箱に住むノーム。こういうほのぼのしたイベントが、なんかいいんだな。

紫禁城は今日も悩める若者でイッパイです

紫禁城

眠れぬ夜を、シャレたパズルゲームとともに過ごすのもこれまた一興。ハーディー&ソフティーが正当派パズルゲーム『紫禁城』を題材に、今宵あなたと一緒にパズルゲームの魅力について考えます。

ハーディー そんなワケで、今月はパズルゲームの『紫禁城』のレビューといきましょう。

ソフティー 最近はパズルゲームのジャンルもブーム再燃の兆しが見えるよね。『上海』とか『倉庫番』のリメイク版が登場したし、『テトリス』ブームは記憶に新しいところだ。

ハーディー とくにテトリスの影響は大きいよね。あのブームのおかげで、単純なルールのパズルゲームでも、中身がよけり十分に通用することが証明されたってわけなんだから。

ソフティー ボクは、テトリスブームにはそれなりの下地があったと思うんだよね。シューティングやアクション系のゲームなんか、最近はどうでもマニア向けになっちゃって、なんだかすごくとっつきにくくなっちゃったよーな気がするんだ。でも、テトリスみたいなパズルゲームだったら、何の予備知識がない人でも楽しめちゃう

でしょ？ 今や初心者にとっては、パズルゲームぐらいしか楽しめないのかもしれないなあ。

ハーディー そりゃ言い過ぎだよ。でも、いいパズルゲームにはそれだけ万人を引きつけるだけの魅力があることは確かだね。じゃ、前置きが長くなっちゃったけど、これから本題の紫禁城の話しよう。

ソフティー これって、ルール自体はすごくオーソドックスだよな。

ハーディー うん。迷路の中を歩き回りながらゴールの青い扉を目指すって設定なんだけど、牌を押すことはできても引くことはできない。で、一度に動かせる牌はひとつだけ。と、このへんはいわゆる倉庫番タイプのルールだな。

ソフティー 正直言って目新しさはあんまりないよね、これ。

ハーディー でも、“邪魔牌”ってのがけっこういい味出してるよ。ちっとも動かせない上に、ほかの牌が一部でも接触したらその牌まで邪魔牌に変身させる。ヘタに牌

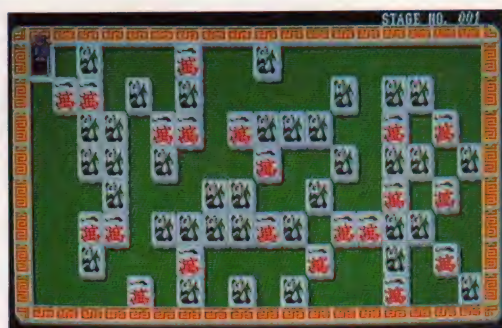
を動かし回ったら邪魔牌がどんどん増殖して、進路がふさがれてしまうってワケだ。

ソフティー たださ、初めのうちはちょっと不自然な感じがするんだよね。やりこんでいくうちに少しずつおもしろさがわかってくるんだけど、あまりとっつきやすい設定じゃーないと思うなあ。

ハーディー でも、ルールさえ覚えてしまえばかなりハマれるゲームだよ。確かに新鮮味には欠けるけど、各面ともによく練られていてあきさせないんだよね。操作感覚もなかなか快適だし、オレなんかちょいとヒマつぶしにと思って始めたのに、気がついたら徹夜してた、なーんてこともあったぞ。

ソフティー 中毒性があるよね、これって。ボクはパズルゲームの良し悪しは中毒性の有無で決まるとしてるんだけど、その点ではバッチリ合格だと思うよん。

ハーディー あと、個人的にはコ



■スクャップトラスト MSX2 6800円[税別](2DD)



▲10面クリアーごとに見られるデモです。

ンストラクション機能がついているのもウレシイね。

ソフティー うん。まあ、実際にエディットするかどうかは別としても、こーゆー機能がついてるだけでも、なんだかトクした気分になるもんね。ボクみたいなめんどくさがり屋には絶対に作れないけどさ(笑)。

ハーディー 押さえるべきところはちゃんと押さえてるよね。

ソフティー そーいえば、音楽も凝ってるよね。『倉庫番パーフェクト』もそうだったけど、最近のパズルゲームは、BGMがすごく個性的なのが多いよ。

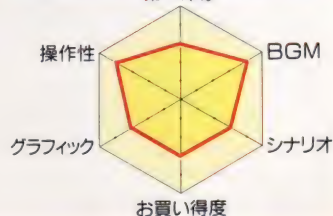
ハーディー ホント、音でも楽しませてくれるソフトが増えてきた。これからが楽しみだ。

ソフティー ハデなのがいいな。

評/ハーディー&ソフティー
(またまた登場してしまいました)

5段階評価

第一印象



紫禁城には、麻雀牌を含めて全部で5種類の牌が用意されている。もちろんどの牌でプレイしてもルールは変わらないのだが、おもしろいのが主人公のキャラクター。選んだ牌によってミイラやら騎士、忍者などが、それぞれヘンなパフォーマンスを見せてくれるのだ。

お好みの絵柄をどうぞ



素人をRPGマニアにする一本だ

ファイナルファンタジー

初心者にお薦めのゲームはなんですか？ って聞かれるとなかなか即答できないんだよね。紹介したソフトが、その後のゲーム人生を変えてしまうかもしれないから。で、俺が選んだゲームはこれだ。

Mマガで、ゲームの画面写真なんかを撮影しているカメラマンは木村早知子さんっていう女性なんだ。カメラマンとしての経験は長いらしいんだけど、Mマガに来てからまだそんなに経っていないからゲームに関してはまったくの素人なわけ。で、彼女がよく俺に尋ねてくるんだ、「ねー、なにかおもしろいゲームないー？」って。ここに来る前はそんなに興味がなかったのだろうが、周りの人間がみんな毎日ゲームをやっているのを見て、自分もやってみたくなったのだろう。ふふふ、そーゆーことなら最高にはまるゲームを紹介して、2日、3日の徹夜は当たり前前のゲーム地獄に墮としてやろう、と考えた。そこで俺は、素人がもっともはまるゲームのジャンルはなにか？ ということについて考えて



◆初公開!? 彼女が木村早知子その人だ。



◆音がいいんだよね。トゥルルルッ、ってとこが最高のよ！

みた。シミュレーションは、はまるにははまるのだが、人によって好き嫌いははっきりしているし、やはり初心者にはシステムがわかりづらいだろう、ということで除外。アドベンチャーは初心者にはもってこいのわかりやすいジャンルなのだが、詰まったときにあきらめてやめてしまう危険性があるので除外。となると、やはりRPGしかないな。RPGならシステムもそう難しくはないし、シナリオの展開でいきづまったときでも金稼ぎとかレベルアップとか他にやることはいくらでもあるからなげだすことも少ないだろう。うん、ジャンルはRPGに決定だな。えーと、初心者向けのRPGというところ……。

とここまで考えて、いきづまってしまった。お薦めのソフトが思いつかなかったのである。俺自身RPGのマニアであるから、けっこういろんなゲームをやってきたのだが、おもしろくてしかも素人でも楽しめる、という作品がほとんどないのだ。『ウィザードリィ』はキーボードが使えないと無理だし、最初に超難解な『マイト・アンド・

マジック』なんかやらせたら、もう一生RPGはやってくれないかもしれない。しかも、初心者向けのRPGとして思いついたのは、『カオスエンジェルス』や『ドラゴンナイト』など。一言で簡

単に説明すると、■マイクロキャビン MSX2 7800円[税別] (2DD) すけべソフトというものである。俺が担当している『すけべで悪いかっ!!』の画面写真を撮っているときには、きゃーきゃーいいながらけっこうよこんでいるようにも見えるが、やはり女性に女の子が裸にされていたりされるようなゲームをやらせるわけにはいかないだろう。しかたなく、その場合は「うーん、そうですわねえ」とお茶を濁して終わりにしたのだが、そのあとも初心者向けRPGのことが、つねに心の隅でくすぶっていたのだ。

なにかいいソフトはないのか！ まるで暗闇の中を手探りで進んでいるような状況だった。そのとき俺の目の前に射したひとすじの光、それが『ファイナルファンタジー』だったのだ。このゲームはファミコン版からの完全な移植作品なので、システムは単純明解。初心者にはうってつけのソフトだ。操作もこれまた簡単で、いかにゲームを知らない人でも1時間もあれば馴染んでしまうだろう。グラフィックは、オリジナルのファミコン版より色数が増えた分だけ美しく見やすくなっているし、キャラクターがころころした2頭身でかわい動きをするのもいい。女性に薦めるのだから、殺伐とした中にもこうした愛嬌があったほうがいいに違いない。そしてこれまた音楽がいいんだ。ファミコンとは比べ物にならないくらいグレードアップしちゃってるんだよね。ま、音楽がいいのと初心者向けということは関係ないかもしれないけど、



■マイクロキャビン MSX2 7800円[税別] (2DD)



◆マンガ的ではあるが、色使いがうまい。

悪いよりはいいほうがよいに決まっている。それに、すけべじゃないから安心して薦められるしね。

これだ、これが俺の探していたソフトだ！ さっそく木村さんに紹介してあげることにしよう。これ1本クリアしてしまえば、もっと高級なRPGに挑戦できるだろう。もうちょっと複雑で、さらにはまりこんでしまうような出来のいいRPGならいくらでもある。甘美なゲーム地獄にずるずると堕ちていくのは、そう遠い日ではないだろう……。

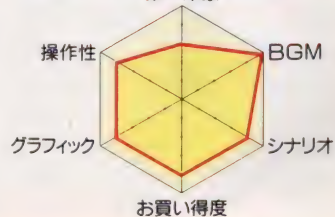
「木村さん、これやってみない？ けっこうおもしろいよ……。」

というわけで、こうしてまたひとり、RPGマニアが誕生していくのであった。

評/もりけん
(これじゃ悪党みたいだな)

5段階評価

第一印象





もりけんの すけべで悪いかつ!!

もし、100万円クイズハンターの問題に、“おたく”というジャンルがあったらおもしろいだろうな……の巻

今月紹介するソフトはゼネラルプロダクツの『電腦学園』である。

と、今月はいきなり本編から始まってしまったので、驚いている人もいだろう。どーも、俺の文章は前置きが長くていかん。わかってはいるのだが、つい書きすぎてしまうのだ。だから、今回はあえて前置きを書かないことにした。今月は本文のライン数が少ないから、いつもの調子で書いていたら前置きだけで終わってしまうかもしれないからな。いかん、この文章自体が前置きになっている。本題に取り掛かなくては……。

電腦学園はマルバツ形式のクイズゲームである。だが、ゼネラルプロダクツ(以下ゼネプロ)が制作

したソフトだから、一般雑学のクイズであるはずがない。ジャンルは、SF、特撮、アニメ関係。重箱の隅をつついたような問題。いわゆる“おたく”じゃなきゃわからない難問、奇問がまったゲームなのである。えっ、キミ、ゼネプロをご存じない？ うーん、そうだよなあ、ゼネプロがパソコン業界に進出したのは最近だから、コンピュータだけにしか興味のない人はこの会社がどんなものなのかを知らないのも無理はないか。じゃあ、少しゼネプロについて解説しておこう。

SF大会、というものを知っているだろうか？ 著名なSF作家からたんなるマニアまで、とにかくSF

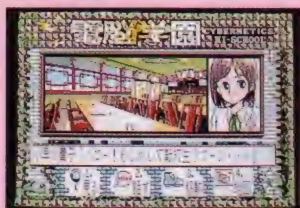
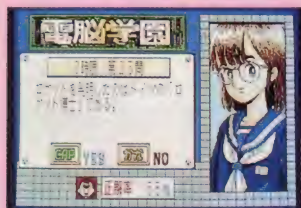
愛好者たちが集まる大会だと思ってくれればいい。その大阪大会(通称ダイコン)の開会式で、異常にばかうけたアニメーションフィルムが公開された。いわゆるダイコンオープニングアニメと呼ばれているやつで、それを制作したのがゼネプロだったのである。それからのゼネプロの活躍はめざましいものがある。まず大阪にガレッジキット(自主制作作品)の店をオープン、マニアがほしがる商品をガンガン販売した(俺もウルトラ警備隊の制服がほしい)。それで得た資金を元にしてかどうかは知らないが、さらに多くの特撮フィルムを制作(ドラクエの特撮ビデオの制作もここ)。で、最近電腦

学園でパソコン界に進出してきたわけなのだ。ま、一言で言えばクリエイティブなおたく集団、といったところであろう。

昔からマニア向けの商品を作り続けてきたゼネプロだけに、マニアのニーズというものには非常に敏感だ。おたくと呼ばれるのは不快だが、人よりも知識が豊富なことを自慢したいのが、マニアの性。自慢の種を増やすため、または自分の知識の深さを測るため、この電腦学園で頭脳を研いってみてはどうだろうか？

さて、次のページでは新作ソフトを3本紹介しよう。マニアじゃなくても遊べるゲームだから、ふつうの人はこちらをどうぞ。

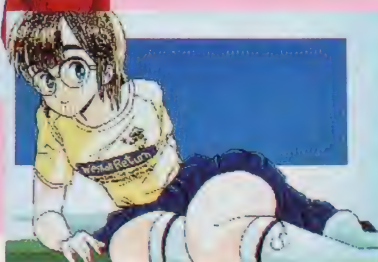
マニア向けクイズゲームだ!!



攻略本?
もあったりする



◆『電腦学園Extra』は電腦学園からアニメ、特撮関係の問題を抜粋し、3択に作り直したうえ、解説までしてしまっているじつにためになる本なのだ。勁文社より発売中。



マニアを対象として作られたクイズゲーム。問題は、アニメ、特撮、科学、小説、映画、マンガ、パソコン、ファミコンといったジャンルから出題されるが、ありきたりの問題はひとつもない。ために例を挙げてみよう。『超時空要塞マクロス』のバルキリーと、『超時空世紀オーガス』のブロンコⅡを製造した会社は同じである。○か×か？ 『機動戦士ガンダム』宇宙要塞ソロモン攻略戦において、ワッケインが指揮した艦隊は第13独立部隊である。○か×か？ 即答できただろうか？ この問題を見て、そうそう新中州重工っていうんだよね、とか、第13独立部隊ってホワイトベースのことでしょ、と言える人にお薦めします。



電腦学園

■ゼネラルプロダクツ MSX2 8800円[税別](2DQ)

NEW SUKEBE SOFT



主人公はねこのミィ。ある日、散歩をしている途中でかわいいメスねこに出会った。そのコと友達になりたいミィは、あとをつけていくが、見失ったうえ、古びた洋館の中に迷い込んでしまった。じつはここは魔女の館で、見つかったミィは魔法で人間に変身させられてしまう。これではあのメスねこ友達になれない! もとの姿に戻してくださいと訴えるミィに魔女はひとつの条件を出した。その条件とは、胸に三日月のアザがある女の子を見つけ出し、ここに連れてくることだった。

というアドベンチャーゲーム。漢字ROMが必要なので注意してね。

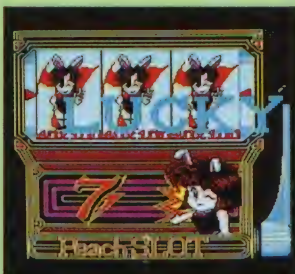
クレセントムーンがある

■アリスソフト MSX2
6800円[税別](2DD)



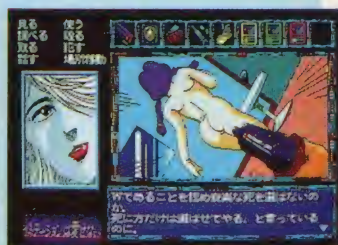
ピーチアップ2号

■もものきはうす MSX2
3800円[税別](2DD)



ディスクマガジン形式のすけべソフト、『ピーチアップ』。創刊号はなかなか好評で、けっこう売れ行きもよかったようだ。これはその創刊2号である。

今回入っているソフトの中で、個人的に一番おもしろかったのは、『ピーチスロット』というスロットマシンのゲームである。ひとつのドラムに6人の女の子の絵が描いてあって、3つ揃えると金がドーンと増える仕組みだ。回転が見切れるようになってくるとおもしろいように金が増えていく。のだが、苦勞して金を貯めても、あっさりと女の子に奪われてしまうのだ。金と引き換えに裸を見せたいののだが、なんとなく空しい。人生の縮図を見せられた心境だ。



俺も職業柄、数多くのすけべソフトをやってきたが、このソフトほどストーリーが練られたものにはお目にかかったことがない。多くのすけべソフトは、裸を出すために、無理な設定や唐突な展開をさせることが当然のように思われている。が、このソフトは違うのだ。じつに無理のない設定になっていて、しかもすけべの導入のしかたが伏線にすら利用されている。ハッピーエンドにならないハードなストーリー。主人公はイヤなヤツだし、展開も恐ろしく暗い。渋い、渋すぎるぜ! いずれ名作ソフトでじっくり紹介しよう。

イミテーションは愛せない

■グレート MSX2
6800円[税別](2DD)

1度はやりたい 名作ソフト選(3)



グラムキャッツ

■ドット企画 MSX2 6800円[税別](2DD)

『グラムキャッツ』はすけべソフトとしては、かなり売れたのではないだろうか。Mマガ2月号のTOP30でも、初登場で19位に入っている。ふつうの売れ線人気ソフトなら19位という数字はたいしたことはいないかもしれないが、このゲームはすけべソフトだ。ほしくて、買いたくても、恥ずかしくてなかなかレジまで持っていくことができない、そういう宿命

を背負ったソフトなのである。にもかかわらず、これだけ売れたということは、強力な魅力を持っているということにほかならない。逆に言えば、一般ユーザーがソフトの出来具合を判断できるだけの肥えた目を持っているからこそ、これだけ売れたのだらう。これまでのすけべソフトはじつに適当に作られたものが多かった。すけべソフトだから、グラフィックだけきれいに描いておけば、ストーリーやゲーム内容なんてどうでもいいだろう、といった考えだったのであろう。しかし、ユーザーもそういったソフトを選別できると判明した今、これまでのようなソフトの作りかたではもう売れない。このグラムキャッツのように、仮にすけべの要素がなくなっても、楽しめるものでなくてはならないということ

だ。もちろん、グラフィックは今までと同様、きれいでなくちゃ話にならないけれどね。

さて、名作ソフト紹介も今回で3回目。しばらくはこのコーナーを続けていきますから、ま、おつきあいください。あ、それからすけべなイラストも依然として募集してますからね。絵の描ける人は送ってください。すけべ度のレベルはこのページに載っている写真程度まででことで、よろしく。それではまた来月。



夢をのせて400万台。

夢をのせて400万台。



SANYO

人と・地球が大好きです

Wドダ Aラブ Vイル Yフ 。の

本気でヤルなら、これからは、ダブルドライブがアタリマエ!!

ゲームだけでなく、本気でパソコンしてみようと思うなら、やっぱりダブルドライブでないといけません。Aドライブにアプリケーションソフト、Bドライブにデータフロッキーって使い方がもう常識になりつつあるし、将来、ビジネスパソコンにステップアップしていくためにも、ダブルドライブの操作性の良さに慣れておくことが重要ですね。そうした意味で、WAVY 70FD2は、フロントローディングの本格的なスタイルで、FDDをダブル搭載。大切なソフトのバックアップやデータコピーも、スムーズに、スピーディーに行なえて、この操作性の良さは、まさに感激モノ!

FM音源・BASICコンパイラも標準搭載した、強力MSX2+。

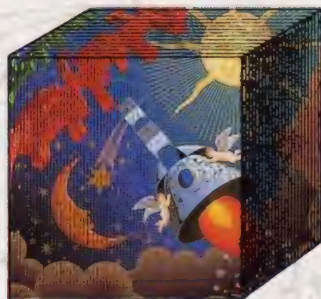
MSX2+規格ではオプション扱いのFM音源やBASICコンパイラも標準で搭載した、強力マシン。迫力たっぷりのサウンドや、実行速度の速さに加え、JIS第1水準漢字ROMはもちろんJIS第2水準漢字ROMも搭載した強力な日本語機能や、内容充実の本格マニュアルの付属など、魅力いっぱいのWAVY 70FD2です!

MSX2+ PERSONAL COMPUTER
WAVY 70FD2
PHC-70FD2 標準価格87,800円(税別)

三洋電機株式会社 ●お問い合わせ・資料のご請求は、三洋電機株式会社 情報システム事業本部 国内販売事業部 コンピュータ企画部 〒550 大阪市西区江戸堀2-7-25 ☎06(443)5145

●東京営業部 ☎03(836)3871	●中部営業部 ☎052(582)6123	●近畿営業部 ☎06(443)5140	●北海道営業部 ☎011(271)6470	●東北営業部 ☎022(267)7681	●新潟出張所 ☎025(284)2025
●北関東営業部 ☎0276(63)8719	●神奈川営業部 ☎045(731)3172	●静岡営業部 ☎0542(63)2005	●北陸営業部 ☎0762(38)9811	●京浜営業部 ☎075(682)2341	●神戸営業部 ☎078(682)6681
●岡山出張所 ☎0862(73)7341	●中国営業部 ☎082(243)9120	●鳥取出張所 ☎0857(27)8120	●四国営業部 ☎0878(34)7699	●松山出張所 ☎0893(73)9666	●九州営業部 ☎092(291)6270
●大分出張所 ☎0975(43)0991	●熊本出張所 ☎096(358)3691	●鹿児島出張所 ☎0992(55)6305			

※MSXは、アスキーの商標です



世にも楽しいシューティングパズル

クオース™

QUARTH

©1990 KONAMI

—— 打つ、消す、夢中になる。 ——

みんなが楽しくなって、ドキドキして、夢中になる。そんなゲームがつくりたくって、とうとう出てきた。その名も「クオース」。シューティングの楽しさとパズルの奥深さがドッキング。だからカンタンに遊べて、それでいてあきない。だれかれかまわず巻きこんで、それ行け熱中樂園へ。全国イッキに新発売。

MSX2版 3月9日、一番乗りで発売。
ROMカセット 5,800円 (税別)



X68000版 4月3日発売予定 ■ PC-9801版 近日発売予定 ■ ゲームボーイ版 3月16日発売 ■ ファミコン版 4月13日発売

落ちて来るブロックを四角にして消してゆきます。一度にたくさん消すと効率的で得点も大幅アップ。下のラインまで来るとゲームオーバーです。



コナミ株式会社

本社/〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25 大阪支店/〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号 札幌営業所/〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号 福岡営業所/〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

週刊テレホンサービス実施都市 【北海道地区】札幌011(241)4900 【東北地区】青森0177(22)5731 秋田0188(24)7000 【関東地区】東京03(262)9110 【北陸地区】新潟025(229)1141

【関西地区】大阪06(334)0399 【九州地区】福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444 鹿児島0994(72)0606

ファミコン コンピュータ ファミコン ゲームボーイは任天堂の商標です。MSXマークはアスキーの商標です。

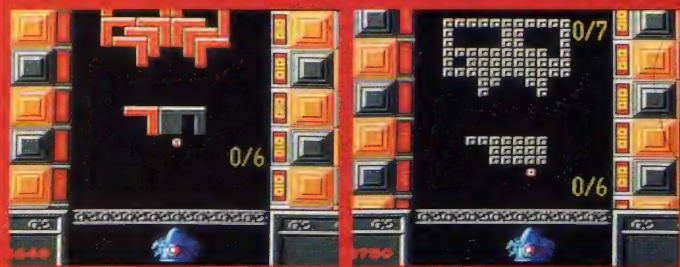
ダイヤルは正確に!

夢中なときが、いちばん楽しい。

「クオース」のこころが、すごいんだ。



得点かせこうと四角を連射していると、よぶんに打っちゃってどんどんブロックが大きくなって、自滅する。そんなとき、アイテムブロックが出てくるとラッキー。敵を一時ストップさせたり、全めつさせたりできるんだ。



オリジナルソフトの開花宣言!

タケルがええわい!!

SUPER 大戦略

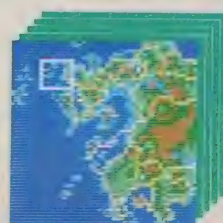
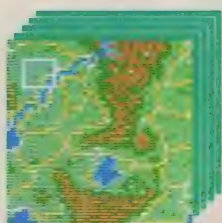
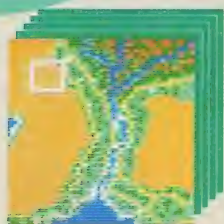
マップコレクション

「SUPER大戦略」の オモシロさがこいつで50倍

タケルバージョン

開発 マイクロキャビン 機種 MSX2/2+
発売日 3月20日 価格 **¥3,500**(税別)

『SUPER大戦略』を知ってるかい? そんなこと聞くのは絶対やばだね。すべてのゲームメディアを制覇したと言ってもウソではない大戦略シリーズだものね。その『SUPER大戦略』がまたまた新たに新世界を展開するのだ。それがこのマップデータ集『SUPER大戦略 マップコレクション —タケルバージョン—』。難解で変化に富んだ独創的なマップを約50種収録。『SUPER大戦略』を攻略し終ったユーザーにも新たに楽しんでもらえるのだ。



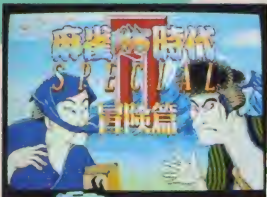
麻雀狂時代 SPECIAL PartII冒険篇

序章は終わった。そして今、冒険が始まる。

前作をスロロークに繰り広げられる麻雀大活劇ロマンチックアドベンチャー物語。

開発 マイクロネット 機種 MSX2/2+
発売日 4月中旬 価格 **¥4,900**(税別)

物語は、前作「麻雀狂時代SPECIAL」での舞台になった、とある町の片隅で行われた麻雀大会から始まる… 君は、強豪M・カトーに打ち勝ち、決勝へのチャンスを手にするが、一緒に大会を勝ち抜き応援席で見てくれていたはずの、今日子ちゃんがいらない!? どうやら君に負けたM・カトーのパートナー、蓮美が誘拐したらしい!! さっそく彼女を救出すべく、君は心当たりの雀荘を回って、情報集めを始めた。(雀荘では女雀士と賭麻雀で勝負! 勝てば情報を買うことができます。その上、レートを決めることができるので、君の腕の見せ所。) 幾つかの雀荘を回って、やっと手にいれた蓮美の居場所にとりついた君は、今日子ちゃんを救出することができるのか… 雀荘の2人対局麻雀は、前作と同じく7人の女雀士の中から好きな3人をセレクトして、半荘勝負です。もちろん、思考ルーチンは前作以上に強化してあるし、雀卓を開んだ雰囲気も再現してあって、臨場感たっぷり。強豪達に勝ち抜き、今日子ちゃんを助け出せ!



あの、三国志が映画

光栄特別試写会カップルで2万

総額1,500万円 豪華プレゼン



光栄のファミコンゲーム



信長の野望・全国版
●ファミコン
●ガイドブック



信長の野望・戦国群雄伝
●ファミコン
●ガイドブック



信長の野望・戦国群雄伝
●ファミコン
●ガイドブック



麻雀大会
●ファミコン

光栄のパソコンゲーム



信長の野望・全国版
●パソコン各種
●ハンドブック



三国志
●パソコン各種
●ハンドブック



信長の野望・戦国群雄伝
●パソコン各種
●ハンドブック



維新の嵐
●パソコン各種
●ハンドブック



信長の野望・戦国群雄伝
●パソコン各種
●ハンドブック

こなつた。

名様ご招待!

つき!

光栄のパソコン・ファミコンゲームでもお馴染みの「三国志」が本場中国映画界の手で、ついに映画化!!

人馬それぞれ10万余を費した、空前のロケーション!まさに中国しか為し得ない歴史戦争スペクタクルが登場する。

舞台は魏・呉・蜀の三国が入り乱れ、権謀術数渦巻く1700年前の中国。「桃園の誓い」で義兄弟の契りを結んだ劉備玄德、関羽、張飛は、黄巾討伐軍に参加して名をあげるが——。歴史文学の最高傑作「三国志」初の映画化である。みどころは、数万の人馬が一体となって乱舞する壮大なスペクタクルシーン。日本の四国の半分がすっぽりと収ってしまうほどの大草原に当時の城郭のオープンセットを建設しての大パノラマである。これは、中国が全世界に向けて放つ、空前絶後の一大ロマンだ!!

東宝東和配給の話題の超大作「三国志」の公開に先駆けて、光栄は特別試写会を開催、抽選で2万名様をご招待致します。また、ダブルチャンスとして、総額1,500万円の賞品を応募者の中から抽選によりプレゼント。ふるってご応募ください。なお、抽選発表は当誌6月号をご覧ください。

■プレゼント賞品

- 全日空(株)中国「三国志」の旅……………カップルで20名様
- 日本電気(株) PC-98DOセット……………8名様
- 富士通(株) FM-TOWNSセット……………8名様
- 松下電器産業(株) AI WSXセット……………8名様
- 光栄「三国志」ファミコンゲームソフト……………100名様
- 光栄「三国志」サウンドウェア(CD)……………100名様

■応募方法

官製はがきに、住所・氏名・年令・職業および希望会場・夜の部/昼の部をお書きの上、下記宛にお送りください。(アンケートはがきは無効) 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー MSXマガジン編集部 宛

■応募締切日:平成2年4月4日(当日消印有効)

■当選発表:ご招待券の発送をもって発表にかえさせていただきます。

■試写会日程および会場:

- 4/14(土) 東京地区:よみうりホールTel.(03)231-0551(6:30開演)
- 4/15(日) 東京地区:よみうりホール(6:30開演)
- 4/21(土) 名古屋地区:愛知県中小企業センターTel.(052)561-4121(11:30/6:30開演)
- 4/22(日) 大阪地区:1)大阪厚生年金会館中ホールTel.(06)532-6301(6:30開演)
- 4/28(土) 福岡地区:電気ホールTel.(092)781-0685(11:30/6:30開演)
- 4/29(日) 大阪地区:2)リサイタルホールTel.(06)203-7027(11:30/6:30開演)
- 4/30(祝) 札幌地区:共済ホールTel.(011)251-7333(11:30/6:30開演)
- 5/3(祝) 広島地区:広島県民文化センターTel.(082)245-2311(11:30/6:30開演)
- 5/4(祝) 仙台地区:イズミティ21Tel.(022)375-3101(11:30開演)
- 5/5(祝) 横浜地区:横浜市西公会堂Tel.(045)314-7733(11:30/6:30開演)

※開場は開演の30分前です。



水滸伝 天命の誓い
●パソコン各種
●ハンドブック

提督の決断
●パソコン各種
●ハンドブック

麻雀大会
●PC-9801シリーズ

権謀術数渦巻く「三国志」の世界を、
ゲームで体験する、
緻密な戦略コマンド、豊富なパラメータ、
そしてリアルな戦闘モード。
英雄、豪傑たちを自在に操って、
誰も果たせなかった中国統一をめざせ!
三国志、三国志IIと2本揃って
好評発売中!!



三国志II
●パソコン各種機種:14,800円
withサウンドウェア(GD付):17,200円
●ハンドブック
●サウンドウェア(CD/テープ)



三国志
●ファミコン:9,800円
●パソコン:14,800円~12,800円
●ハンドブック/ガイドブック

やはり「三國志」だけなのだ！

「三國志」を超えるのは、

さあ、新たな決意を胸に秘め、再び戦場へと向え！

めくるめく権謀術数の世界を描き出す。

ヴァラエティに富んだ軍師の策が、

いま、不滅の名作が、さらなる進化をとげる。

渴望が、熱狂が、喝采が、あの「三國志」を動かした。

群英再臨



II

BGMはカシオペアの向谷 実。最先端フュージョンと古代中国の出会いが魅惑の三國志サウンドを生み出す！
BGMを豪華にアレンジしたサウンドウェア(CD/CT)も同時発売！

MSX2(DISK、8メガROM・史上最大容量)4月中旬同時発売

■サウンドウェアも同時発売 CD：H29E-20009：2,987円(税込) CT：26CE-1009：2,678円(税込)

【ゲームの特色】

- 埋伏の毒・駆虎吞狼等のユニークな計略要素を新たに導入
- 援軍・共同作戦等の実現でさらに深みが増した外交要素
- 一騎討ち・伏兵など、実際の戦闘を彷彿させるHEX戦
- 6編のシナリオなるマルチシナリオ方式
- 最大11人まで同時プレイ可能なマルチプレイ方式
- 登場人物350余
- オリジナルBGM全20曲/作・編曲 向谷 実(カシオペア)

●商品写真は、PC8801SR以降のものです。
●パソコン・ファミコンの価格には消費税は含まれておりません。

株式会社 光栄

〒223 横浜市港北区日吉本町1-4
Tel.044-61-6861代

信長の野望

戦国群雄伝

- MSX2(4メガROM版):11,800円/MSX2(ディスク版):9,800円
withサウンドウェア:14,200円/12,200円
- ハンドブック:1,860円(税込)/ガイドブック:910円(税込)
- サウンドウェア CD:H29E-20001:2,987円(税込)/CT:26CE1001:2,678円(税込)

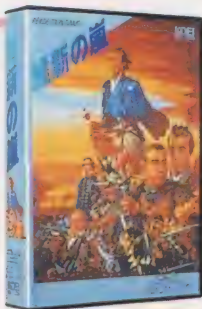
400余名の群雄が割拠する下剋上の乱世。
配下の羽柴秀吉を、柴田勝家を、
個性豊かな武将達を、
思いのままに操って、戦雲たなびく戦場へ、
天下分け目の決戦に臨む。



維新の嵐

- MSX2(4メガROM版):11,800円/MSX2(ディスク版):9,800円
withサウンドウェア:12,200円
- ハンドブック:1,860円(税込)
- サウンドウェア CD:H29E-20004:2,987円(税込)/CT:26CE-1004:2,678円(税込)

夜明け間近の幕末ニッポンを、
思想を武器に闊歩した、
坂本龍馬、西郷隆盛ら、信念の男達。
彼らが生きた、まさに嵐のような青春を、
いま、コンピュータで体験する。



水滸伝

天命の誓い

- MSX2(4メガROM版):11,800円/MSX2(ディスク版):9,800円
withサウンドウェア:14,200円/12,200円
- ハンドブック:1,860円(税込)
- サウンドウェア CD:H29E-20003:2,987円(税込)/CT:26CE-1003:2,678円(税込)

天下を騒がす好漢・無頼漢・美女・毒婦…。
108人の魔星が揃い、腐敗政治の悪を糾す!
火計・妖術飛び交う戦場で、
反骨の英雄達が繰り広げる、
驚天動地の一大活劇。



信長の野望

全・国・版

- MSX2(ディスク版):8,800円、MSX2
(4メガROM版)、MSX(2メガROM版)、
ファミコン:各9,800円
- ハンドブック:1,860円(税込)
- ガイドブック:910円(税込)



三国志

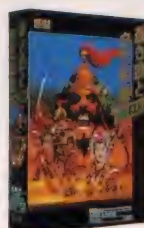
- MSX2(ディスク版)、MSX(2メガROM版):
各12,800円、MSX2(4メガROM版):
14,800円、ファミコン:9,800円
- ハンドブック:1,860円(税込)
- ガイドブック:910円(税込)



蒼き狼と白き牝鹿

ザンギスカン

- MSX2(ディスク/4メガROM版)、MSX(2メガ
ROM版)、ファミコン:各9,800円
withサウンドウェア:12,200円
- ハンドブック:1,860円(税込)
- ガイドブック:910円(税込)
- サウンドウェア CD:H29E-20002:2,987円
(税込)/CT:260E-1002:2,678円(税込)



SOUND WARE

信長の野望/三国志

- CD:H29E-20005:2,987円(税込)
- CT:26CE-1005:2,678円(税込)

光栄オリジナルBGM集Vol.1 歴史三部作

- CD:H27E-20007:2,781円(税込)
- CT:24CE-1007:2,472円(税込)

光栄オリジナルBGM集Vol.2

信長の野望・戦国群雄伝 /水滸伝・天命の誓い

- CD:H27E-20008:2,781円(税込)
- CT:24CE-1008:2,472円(税込)

- 販売/ポリドール株式会社



BOOKS

光栄ゲーム用語事典(シブサワ・コウ編) 絶賛発売中

光栄ゲームのすべてを一冊に凝縮!人名、コマンド、イベントから軍師メッセージに至るまで、項目数は約3,700。
待望の図データ集も極限まで充実。プレイしながら引くのもいいし、読物としても面白い。
B5判上製・320頁・本文オールカラー・ケース付・定価5,000円(税込)

維新の嵐(嶋岡農著) 絶賛発売中

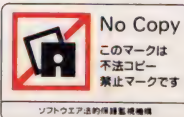
龍馬は生きていた!刺客の凶刃を逃れ、動乱の維新、革命のバリ、西南戦争へと駆けまわる。はたして維新政府打倒なるか? 壮大なスケールとロマンで描ききった本格派長編小説/四六判上製・290頁・定価1,500円(税込)

信長の野望(童門冬二著) 3月下旬発売予定

信長、本能寺を脱出す!一度は死を覚悟した信長が、新しい天下・国家づくりの野望に燃える。日本はどう生まれ変わるのか? 大胆な設定と著者ならではの着眼点で描く、待望の長編小説/四六判上製・270頁・定価1,500円(税込)

全国書店にて予約受付中!!

■テレホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています。☎044-61-1100(パソコン専用)・☎044-61-8000(ファミコン専用)
■お求めは、全国パソコンショップ・デパートで。取扱店がない場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種名を明記し、
消費税を加算の上、当社宛に現金書留にてお申し込み下さい。
■尚、書籍、サウンドウェア(CD/CT単体)は取扱っておりません。お近くの書店・レコード店にご注文ください。
■当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び貸与(レンタル)について、これを一切許可しておりません。
■ファミリコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。MSXはアスキーの商標です。
■価格には消費税は含まれておりません。

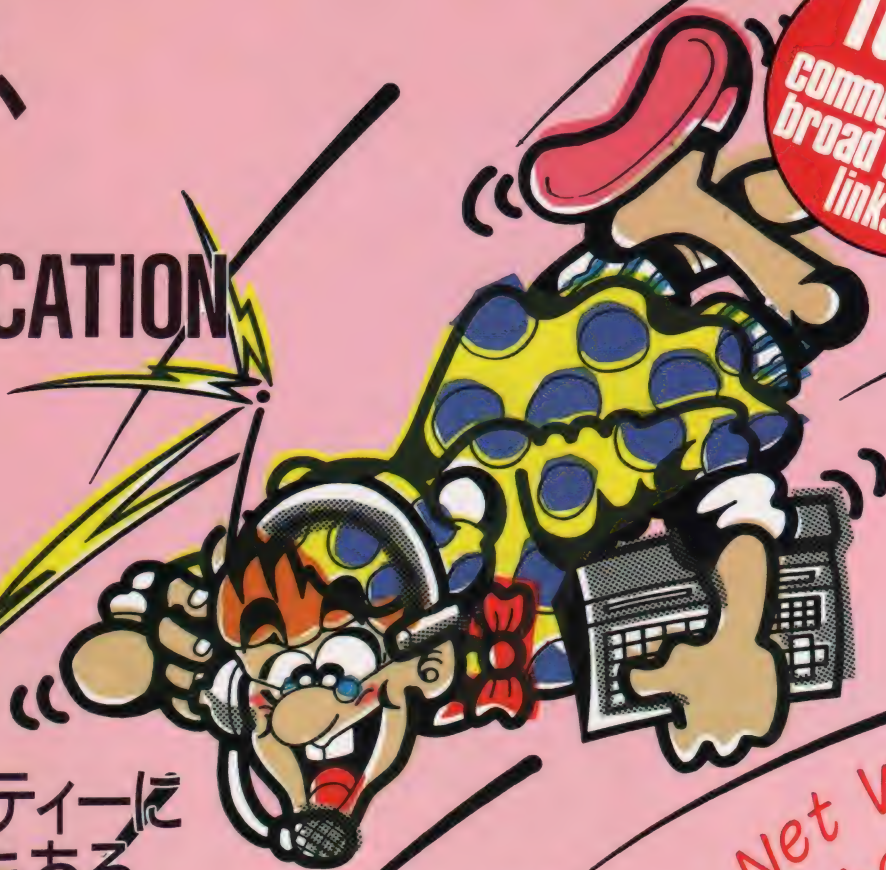


株式会社 光栄

〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 Tel.044-61-6861代

僕らの、 FUNKY COMMUNICATION PARTY

funky
communication
broadcasting
links!



こっそり、パーティーに
出かけた夜もある

じゃあ、出かけようよ
でも部屋から抜けだすのは、
ハートだけ。

Net Work
The Links

Funky Communication Party

Flying Boys **vs** Lemon探偵団

CUTEな女の子雑誌「Lemon」の愛読者、200名がリンクスに大集合。

キミと一緒にあそぼ!!って女の子が待ってるぞ。

DATE **THU.FRI.SAT.SUN** TIME **Part1 21:00→22:00 | Part2 22:00→23:00**

GAME STUDIO

プレイするだけのゲームフリークは、もう卒業。もっと楽しいゲーム、熱くなるゲームをつくってみよう。そんなキミのためのクリエイティブなスタジオだ。

DATE **1990・5・1→** TIME **24hours**

ゲーム三昧

MSX誌に掲載された、投稿ゲームやソフトメーカーのゲームが、700タイトル!!

コレクションをふやすチャンスだ。

DATE **●MSX FAN ●Basic MAGAZINE ●MSX MAGAZINE 7days**
●MAKER & ADULT SOFT 7days

INFORMATION **SPECIAL PRESENT**

「LINKS ORIGINAL R-P-G」 HAPHAZARD

●パーティー招待状ご希望の方は、ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号をご記入の上、左スミの□をはって、お申し込み下さい。

LINKSモテム
NT-300
¥14,800(税別)





Rune Worth, about the world of the boundary between lightness and darkness.
Everything had been born there and then finished and died there.

黒衣の貴公子

PC98 100 507

今、開かれる運命の扉。

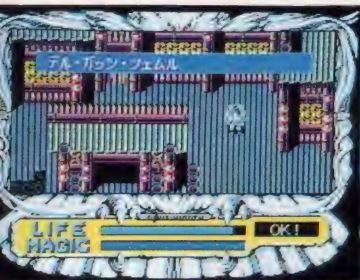
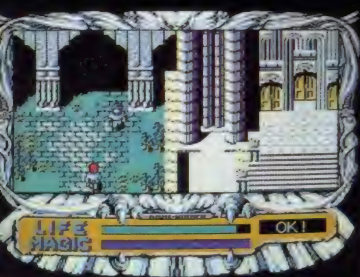
ハイドライドシリーズに次ぐ 新ARPG遂に登場!

マップの広さ、ゲームシステム、シナリオ、今まで体験したことのないゲーム展開、見たこともない感動のシーン……どれも「ルーンワース」の売りではない。空想の世界すべてが直感と同一化する。「ルーンワース」は、一言では語れない。空想の世界を創るだけで、どれほどの労力を要したのだろうか。そこには本物に近い真実の世界がある。

RPG戦士たちよ思い出して、これ、フェアリーランドに平和を取り戻したときのことを、心に深く刻み込んで思い出を……そして、数々の感動のシーンを、君はもう知っているだろうか。新たな旅立ちが迫っているのを。

開発総監督・ゲームデザイン 内藤時浩、シナリオ 吉川泰生、グラフィック 三浦かよ子……

ARPGの新しい世界が16ビットマシンに広がる PC-9801版 4月新登場!



経験値が消えた!!

経験値がRPGを支えるという固定観念。かつて、その経験値の功罪を真剣に考えたことがあっただろうか。ハイドライド以来6年、RPGに対するひとつの解答。「ルーンワース」は、経験値を捨てた。

ストーリーを創るのはキミだ!!

一本筋のストーリーに、夢が存在するだろうか。ストーリーを創るのは、プレイヤーでなければならない。プレイヤーの行動によって、11の都市で様々なストーリーが展開する。「ルーンワース」のストーリーは、プレイヤーによって創られる。

★BGMは全70曲!

MSX2 MSX-MUSIC (FM音源) 用35曲と内蔵PSG音源用35曲。
PC8801SR内蔵FM音源用35曲とサウンドボードⅡ用35曲。

絶賛発売中!!

MSX2 / MSX2+
(RAM64K以上、VRAM128K以上)

- MSX-MUSIC (FM音源) 対応
- ジョイスティック対応

3.5"2DD 3枚組……

標準価格 **¥8,800**

PC8801SRシリーズ5"2D 5枚組 標準価格¥8,800

表示価格に消費税は含みません。MSX is a registered trademark of ASCII Corp.

「ルーンワース全曲集」

ALL SOUNDS OF RUNE WORTH

ポリスターレコードより好評発売中!
●CD:PSCX-1003

¥2,472 (税込) ¥2,400 (税抜)

高速・高性能CGエディター

DD倶楽部

© 1989 T&E SOFT



100以上の機能を贅沢に満載!!

「DD倶楽部」は、ツールボックスである「ピクセル3」とは異なったコンセプトで開発された、本格プロ仕様のCGエディターです。

50を超える機能を装備した、高性能グラフィックエディター「AGE」とスプライトエディターの機能も兼ね備えた、多機能パターンエディター「SPEN」を搭載。MSX2のグラフィック機能を有効に表現するスクリーンモード5において、操作性及び機能をあくまで徹底追求しました。

MSX2のグラフィック機能を使いこなすには、必携のCGソフトです。

好評発売中!!

MSX2 / MSX2+ 標準価格 **¥9,800**

3.5"2DD ●マウス対応 (RAM64K以上、VRAM128K以上) 表示価格に消費税は含みません。

MSX is a registered trademark of ASCII Corp.

■「DD倶楽部」にはMSX-DOSが組みこまれています。■MSX-DOSはアスキーの登録です。

T&Eマガジン25号3月発行予定!!

★X68000新作速報★NEW 3D GOLF ニュース「エイトレイクスG.C.」★「ルーンワース」PC98版紹介など情報満載。

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(遠慮希望の方は300円プラス)

■マガジンNo.25希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、請求書をお送りください。(漢字での請求はお断りします)

■カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ請求等をお送りください。(漢字での請求はお断りします)

T&E SOFT INC.

製造・販売 株式会社ティード・ソフト

〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

●T&Eの最新情報がわかるテレフォンサービス 名古屋(052)776-8800

T&Eマガジン
No.25請求券
Mマ4月分
カタログ
請求券
Mマ4月分



dexter
soft

MSX
400
MSX400対応

3月20日
発売予定

妖魔降臨

死の世界



MSX初！キミはこんな超ビックなキャラクターを見たことがあるか！画面ブッチキリのデカキャラが大暴れ。3
主人公はそれぞれ得意技を持っている、キミ
ソロ/ステージは8ツ、アクション

が3人を選ぶ順番で攻略法が違ふぞ！デカ敵キャラが
ンに つくアクションがキミを
トの大感動へ導

愛する女性・静を救え！墓場からよみがえった3人の男たち＝忍者・松尾芭蕉、武将・徳川吉宗、退魔師・安部晴明がそれぞれの得意技で恐いパワーを秘めた妖怪ともに挑む。メチャクチャ悪事をつくす妖怪の魔手は都を炎に包み、人々を恐怖におののかせている！さあ、日本の国の滅亡の日は近づく！さらわれた静を守る結界の効き目も108日！身の毛もよだつ恐ろしい巨大な妖怪が次から次へ。恐怖の体験に耐えて、君はいつまで戦い続けられる？それともパソコンと手を切るか！

MSXアクションゲーム

妖魔降臨 ND-30
価格7,800円

MSX 2+
MSX 2
DOS1

安倍

dexter
Designers & Experts Computer Software

日本デクスタ株式会社

〒101 東京都千代田区外神田5-2-2 浜田ビル ☎03(839)4716

●日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また通信販売で、直接オーダーされる際は、現金書留にて日本デクスタ宛お申し込みください。

3月16日



MSX2 新発売!!

ロードス島戦記

灰色の魔女

ファンタジーロールプレイングゲーム

原作/安田 均・水野 良

オリジナルキャラクターデザイン/出渕 裕

MSX2/MSX2+

VRAM
128K



4枚組

ジョイパッド・ジョイスティック対応

標準価格 9,800円



© Kadokawa shoten/H.YASUDA & Group SNE

MSX マークはアスキーの商標です。

◆標準価格に消費税は含まれておりません。お買上げの際に別途消費税をお支払い下さい。

◆通信販売ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディアを明記の上、現金書留または郵便振替(大阪8-303340)にてお申し込み下さい。送料は無料ですが、標準価格に消費税の3%を加えた金額をお送り下さい。



Humming Bird Soft

株式会社エム・イー・シー ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号

ユーザーステレホン ☎大阪06(315)8255

縄張りはもらった!!

LEGEND OF SHONAN

湘南伝説

— 赤い星伝説 —

走ることに青春を賭ける若者をテーマに展開される
新しいウォー・シミュレーション・ゲーム。

湘南では有名な走り屋「赤い星」がついにチームを作った。

この噂を耳にして多くの若者が彼の元に集まりだした。

この動きを見て関東一帯を支配する巨大組織

『ヨコヤマ連合』の総隊長、剛田竜二は、

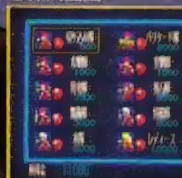
この新興勢力壊滅を企てた。



●スカウト画面



●徴兵画面



●マップ画面



●戦闘画面



戦闘画面に劇画タッチのアニメーションを採用、簡単
コマンド選択、12の特異な部隊、ユニークな人材スカ
ウト、楽しい特命コマンドなどで展開する湘南争奪戦。

好評発売中!

MSX2 ディスク版 ¥7,800 (税別)

3月8日発売 ¥1,940

外税方式

Disc
station



集の都合により、一部変更する場合がありますが、ご了承ください。

MSX2 MSX2+ 200

MSXマークはアスキーの登録商標です。

ヒット発売中!

ALESTE2

MSX2 MSX2+ 200 VRAM128K

バックナンバー

お知らせ D.S.創刊準備号 980円

創刊号 1,980円

2号~4号 1,980円

5号~7号 1,940円

ニュー-D.S.1月号C.D.付 2,900円

2月号 1,940円

3月号 1,940円

DS#0~6春号は、TAKERUでも買えます。

D.S.S.P. 春号 3,980円
初夏号 4,800円
夏休み号 3,880円
秋号 3,880円
クリスマス号 3,880円
アレスタ 6,800円
真・魔王ゴルベリアス 7,800円
アレスタ2 6,800円

アレスタ2が売れまくってる/
各誌のソフトランキングでも、
軒並み上位の勢いだ/
持っていない人は、時代遅れにな
りつつある。
在庫も底を尽きてくるから今
買わないと後悔することになる
かもしれない。
アレスタ2を知らずして、もはや
シューティングは語れない!

通信販売を希望する人は、現金書留か定額為替で商品の定価
+消費税分3%と送料210円(遠達なら420円)を商品名、あなたの
住所、氏名、電話番号、機種名を書いたものと一緒に入れてく
れとうれしいぞ。

ハイデフゆらパック

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名など、必要事項
を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口へ差し出すだけで
OK、あとは商品が一週間ぐらいで届くの待つだけです。

社員募集中!

詳しくは右下のTELへ

出血大サードスジャ---

負けるな営業---

何が入るかは、まだこの広告を作っている時点では不明!
営業の「わしや営業の田中じや!」が社員生命を掛けて放つ
首の皮一枚計画だ!君は、涙なくして、このディスクステーションを
買えるか...?

日本テレネット/ヴァリス2(遊べるパソコン)
ジャスト/夜の天使達 私鉄沿線殺人事件
ゼネラルプロダクツ/おしらせ
データウエスト/misty(先取り)
MSXファン/スニーカー
MSXマガジン/ベーシックプログラム
コンパイル/BGV/アートギャラリー
ランダーバーン(BBパロディー)

DISC2枚組

DS#11©1990 COMPILE



3枚組 ¥6,800

外税方式

のーみそコネコネ
COMPILE

POWER UP DISC MAGAZINE
ディスクステーション

4月号
APRIL

株式会社 コンパイル

〒732 広島市南区大須賀町17-5

シャンボール広交210号

PHONE (082) 263-6165 (ユーザーテレホン)

コピー禁止マーク

ソフトウェア著作権者はバックアップ以外の
コピーやレンタル・中古品販売など疑似
レンタルを認めません



えっ



あなたはオリジナルソフトを 持っていますか?

あなたの手にしているコピーソフトにも、オリジナルがあったはず。著作権法では、オリジナル
を持っている場合に限りバックアップを認めているだけです。もしコピー品が氾濫するような社
会になったら、高品質なソフトウェアを開発することさえむづかしくなってしまう。ソフトウェア
の権利を守ることは、豊かなコンピュータ社会の夢を守ること。コンピュータソフトの正しい扱い
方について、ユーザーの皆さんから寄せられた質問に答えてみました。





いんだけど、レコードやビデオは良くて、パソコンソフトは、どうしてダメなの？




の数だけコピーしたのだが、なにか問題でもあるのかね？

A. まず、パソコンソフトが高い理由についてですが、端的に言えば「莫大な開発費がかかる割に、市場規模が小さい」という事です。数千万円あるいは億という開発費をかけた製品でも、何万本と売れるソフトは、ごく稀なのです。また、ビデオ(映画)や、レコード(歌手)は、興業、コンサートと言ったものからも収入は得られますが、ソフトにはそういったものはありません。また、レンタル利用者の85%がコピーをしていると言う現状では、レンタルを認める訳にはいきません。

A. 著作権法違反になってしまいます。たしかに35条では例外として教育機関での複製を認めてはいるのですが著作権者の利益を不当に害さない場合としています。ソフトウェアの場合複製の認められる事はほとんどないでしょう。



 私は会社で仕事にレンタルしたソフトをコピーして使ってるんですけど、友達に法律違反だっていわれたんですけど…。



ソフトの中身は
買うまでわから
ない。粗悪なも
のを買われない為にもレンタルは必
要だと思うのですが…。

A. お友達は正しい事をおっしゃっています。法律では私的使用のための複製は認めています。が、仕事に使う場合は該当しません。ちなみに著作権法違反は3年以下の懲役または100万円以下の罰金という処罰を受けます。

A. そういった論理が、レンタルの大義名分となっているようですが、先にも述べたように、善意のユーザーは少ないのです。また、ソフトハウス側もそういった声のあることは承知していて、新商品発売にあたっては、店頭デモや資料等も多く用意しています。また試供品を配布しているところも増えてきました。

私達、会員会社のソフトウェアは、いかなる個人、団体、法人に対しても、レンタルの許諾はしていません。また不正コピーは罰せられます。

《會員会社一覽》

株アートディング
株アスキー
有アルシスソフトウェア
株インターコム
株ウィンキーソフト
株ウルフチーム
ヴァルソフト販売株
エー・アイ・ソフト株
有エーシーオー
株エー・エス・ビー
エスエイティーティー株
株エス・シー・アール
株エス・ビー・エス
エデュカ株
株エニックス
株エム・エー・シー
株エルム企画
株オービックビジネスコンサルタント
株大塚システム研究所
株音研
カナン精機株
株管理工学研究所
株キャリアラボ
クエイザーソフト株
クリスタルソフト株
有興ソフトウェア工房
グレート株

株ケーピーエス
ケンテックス株
株ゲームアーツ
株コーバス
株光栄
株工画堂スタジオ
株神津システム設計事務所
株構造システム
株コナミ工業株
株コンパイル
株ザイン・ソフト
株シノアル
株シーアンドシー
株CSK
システムサイト
株システムサコム
株システムセンター
株システムソフト
株システムハウスミルキーウェイ
株新学社
株新企画社
有シンキング・ラビット
有ジーエーエム
株ジャスト
株ジャストシステム
株スキャットトラスト
有スタジオバンサー
日本ワードパーフェクト
生活産業研究所株

株ステラシステム
ストラッドフォードコンピュータセンター株
株ズーム
株セガ・エンタープライゼス
株ソフトウイング
株ソフトウェアジャパン
創歩人コミュニケーションズ株
ソフトスタジオWING
ソフト屋しゃんぼら
株ソリマチ情報センター
ダットジャパン株
大学生活協同組合東北事業連合
株ダイナウェア
株チャンピオンソフト
株ソアイト
株ティーアンドイーソフト
テックソフトアンドサービス株
株テクノソフト
株ティアイエス
デービーソフト株
デザインオートメーション株
株デジタル・リサーチ・ジャパン
株電波新聞社
有東亜コンピュータプラザ
株クレオ
東峰通商株イーストキューブ

徳間書店インターメディア株
 株ニデコ
 日本アシュトン・テイスト株
 日本SIE株
 株日本科学技術研修所
 日本クリエイイト株
 日本コンピュータシステム株
 株日本ソフトバンク
 株日本テレネット
 日本テクスタ株
 日本ナレッジ・ボックス株
 日本ファルコム株
 有ハウテック
 株ハドソン
 株ハル研究所
 株バックス
 パーソナルメディア株
 パル教育システム有
 ヒーズ・ジャパン株
 株ピッツー
 有ビービーエス
 ビクター音楽産業株
 ビーシーイー株
 株日立ハイソフト
 株ファミリーソフト
 有風雅システム

富士ソフトウェア株
株富士通ビー・エス・シー
ブラザー工業タケル事務局
株ブレイングレイ
株プロダマーバンドジャパン
プログラム企画サービス株
ボーステック株
株ポーランドジャパン
株ポーニーキャニオン
株マイクロキャビン
マイクロソフト株
株マイクロソフトウェア・アソシエイツ
株マイクロネット
マイクロブローズジャパン株
マスターネット株
株まつもと
メガソフト株
株メタテクノ
株モーリン
株ラウンドシステム研究所
株ランドコンピュータ
株リード・レックス
株リギーコーポレーション
株リバーヒルソフト
ロータス株
森本絃章顧問弁護士

＜90.3.1現在＞

3月1日現在 133社にも及びソフトハウスに加盟していただいております本機構ですが、不正コピー防止のため、より一層の強化をはかるには、一社でも多くの加盟が必要不可欠です ソフトハウス間の強い提携があれば、不正コピーは必ず防止できるはずです

ソフトウェア法的保護監視機構事務局
担当 久保田
TEL 03(221)7481(代表)

ソフトウェア法的保護監視機構
 社団法人 日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会
 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-29 紀尾井ロイヤルハイツ

ソフトウェアのレンタル、あるいは不正コピー
を見たり、聞いたりしたら右記まで情報をお寄
せください。



キミは 学校戦士になる…？



(全)企業戦士(スーパービジネスマン)の間で使われているシステム手帳。それが、アスキーが印刷できるソフトがこの『かんたん手帳リフィルくん』だ。リフィルくんにはビジネスで使うような実用的なものから、思わず学校で遊んでしまいたくなるような楽しいものまで実に64種のフォーマットが用意されている。さらにデータ機能によりデータベースとしても使える。フォーマット、構成、書式、形態

リフィルくんで行ったシステム手帳。キミは学校戦士になる…？

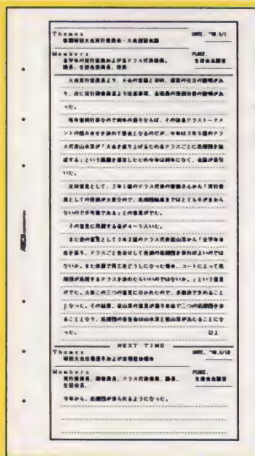
まじめな活用法

議事録

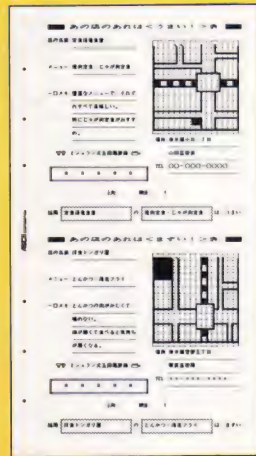
ビジネスマンなら誰でもアタリマエのごとくつけている議事録。キミたちもホームルームやグループ活動、学級会などで決定された事項をここに記録しておけば、あとで行動する時にそれぞれの役割割り分担などについてもめることなくスムーズに事が運ぶ。

おもしろ活用法

あの店のあれがうまい、まずい表。現代は飽食の時代、世はまさにグルメブーム。「おいし〜い」と思う店もあれば、「カネかえせー!」と叫ばずにはいられないお店に入ってしまったこともあるよ。そんな時、これにチェックして、友達に情報を流せば、キミは「グルメ王」と命名されるかも…？



その他にも、アドレス帳や約束チェック表、領収書さらには週刊スケジュールなど多くの実用的なフォーマットが用意されています。



その他にも蚊退治表、クラスメイト席順表、先生のニックネーム表やUFO目撃表、さらには○×対戦表などのゲームシートも多数用意されています。

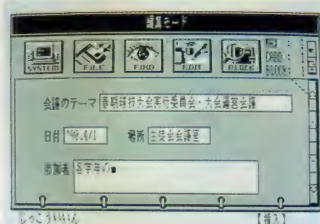
かんたん手帳 リフィルくん

■対応機種：MSX2 (MSX2+も可) 3.5-2DD ディスク + 1メガROM (V-RAM128K)

4月発売予定 予価9,800円

※漢字・ひらがなの入力にはMSX-JEが必要です。※MSX24ドット以上のプリンターが必要です。※マウスがあれば快適に操作できます。

パッケージはシステム手帳として使えます。





石の時代、四の法則

エジプト文明、中国文明、マヤ文明などさまざまな古代文明の播種期において、ある時期から人々は、世界の森羅万象を「4」という数字に基づいて分類、解釈するようになった。即ち「四象」「四季」「4大元素」「4方位」等がその表れてゐる。そして、それらの概念の誕生と共に、「四の支配法則」に則つて石盤上に石を並べるゲームシステム「石道」の原型が、世界各地で別個に生まれてゐる。

もちろんそれは単なる娯楽ゲームではない。それをプレイすることは、

その背景となる文化によって、

あるときは石に依る冥想を行うことであり、

あるときは神意を仰ぐことであり、

また決闘を行うことでもあった。

今、それはコンピュータゲーム「石道」として、

諸君の前に登場する。

プレイの進行、結果の解釈は、

すべて諸君自身に委ねられているのだ。

- 「石道」のルールは単純です。画面上に表示される36種類の石を、8×12のマス目に区切られたボード上にルールにしたがって次々に置いていき、全部置ければクリアです。
- 4つの石によって囲まれた空間に石を置くこと(4-WAYと呼びます)が、高得点を導き出す条件です。
- ルールにはANCIENT(古代)とMODERN(現代)の2種類があります。いずれのルールによるプレイでも、知略と直感と根気とチャンスが必要です。
- 盤や石の種類は自由に選択できます。様々なモードの中でプレイを行ってください。



※画面写真は開発中のものです

3月発売予定

■対応機種

MSX2 (MSX2+も可) 3.5-2DD (V-RAM128K)

予価7,800円

PC-9801版、PC-8801版も発売予定

石道

—ISHIDO—

理由はカンタン。
あなたの近くにアクセスポイント、できました。
これからは、時間を気にせず楽しめます。

つい夢中になって、時間を忘れるパソコン通信。料金を気にせず楽しみたい。そこでアスキーネットは、全国に15ヶ所のアクセスポイントを増設。東京、名古屋、大阪のほか、札幌、仙台、浦和、所沢、八王子、多摩、千葉、川崎、横浜、静岡、京都、神戸、広島、福岡、那覇が加わり、直にアスキーネットに接続できるようになりました。さらにTri-Pの各ノード(71ヶ所)、DDX-TPも利用が可能。あなたに近くなったアスキーネットで、思うぞんぶんパソコン通信してください。

情報活用型ネットワーク・アスキーネットACS

ビジネスに役立つ情報と高度なコミュニケーションスペースを提供します。オンラインによるニュースサービスはもちろん、各種の情報を入手し活用するまでの機能・サービスは、情報活用型人間に最適の環境になっています。蓄積された情報を充分に生かせるネットワークで、

●[ACS]のサービス内容●コミュニケーション機能: SIG/MAIL/VOICE/TOPIC/NOTICE



長パソコンしてもいいよ

●情報提供サービス:時事通信ニュース/毎日新聞/大和証券情報/情報産業インデックス/
ATAMAN/ニュースレター●オンラインショッピング:アスキーストア/日本リーダーズクラブ
●量ともに日本最大級のソフトウェアライブラリを誇る・アスキーネットPCS
のネットワークの大きな魅力のひとつが、PDSやフリーウェアのライブラリ「POOL」誰
が自由に使えるツール/ゲームなど、18分野に分かれたソフトが約4,000本登録されています。
[PCS]のサービス内容●コミュニケーション機能:SIG/MAIL/VOICE/TOPIC/NOTICE
●情報提供サービス:最新ソフトウェア/月刊アスキー/アスキー書籍内容/LOGiN●多彩な
電子掲示板エリア(競馬・フォトンSIG新設)●オンラインショッピング:アスキーストア
ISXパソコンユーザーのためのネットワーク・アスキーネットMSX
ISXパソコン情報とアットホームなリビングスペースを提供する[MSX] MSXマシユー

ザー同士で交流を深めたい人はもちろん、MSXパソコンのためのMSX用PDSや、音楽/科
学/料理などの幅広い分野の電子掲示板の他、ニュースサービスや株式情報まで用意され、家族
全員で楽しめるネットワークです。●[MSX]のサービス内容●コミュニケーション機能:
SIG/MAIL/VOICE/TOPIC/NOTICE他●情報提供サービス:時事通信ニュース/大和証券
情報/MSXテクニカル情報●オンラインショッピング:アスキーストア(MSX関連製品)
アスキーネット登録料金:3,000円([ACS][PCS][MSX]共通、複数ネットに加入の場合も登録料3,000円のみです)
アスキーネット利用料金:

[ACS] ●基本料金(5時間まで):4,000円/月 ●5時間~20時間まで:20円/3分 ●20時間以上:10,000円/月
[PCS] ●基本料金(5時間まで):2,000円/月 ●5時間~20時間まで:20円/3分 ●20時間以上:8,000円/月
[MSX] ●基本料金(5時間まで):1,500円/月 ●5時間~20時間まで:20円/3分 ●20時間以上:7,500円/月
●アスキーカードをお持ちの方は、毎月の利用料金を基本料金([ACS]:4,000円/[PCS]:2,000円/[MSX]:
1,500円)のみでご利用いただけます。●この誌面の表示価格には、消費税は含まれておりません。

会員募集中

アスキーネットとTri-Piの
お問い合わせ・お申し込みは
03-486-9661
電話またはパソコンにてお問い合わせ
ください。すぐに詳細資料と共に
入会申し込み書をお送りします。

アスキーのパソコン通信サービス

ASCII NET

〒107-24 東京都港区南青山8-11-1スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー アスキーネット事務局

株式会社アスキー



MSXも通信の時代です。MSX-SERIAL232でモデムにつなぎ、

MSX-TERMを実行すれば、遠く離れた

仲間のMSXとも自由にデータ通信ができます。

友達の友達と話をしたり、対戦型のゲームをしたり...

使い方だけで可能性は無限です。

パソコン通信だけでなく、無線によるパケット通信も可能。ソフトやツールも充実し、言語、画像、制御の分野でもMSXが縦横に活用できる時代になりました。

好評
発売中

【エムエスエックス・シリアル232】
MSX-SERIAL232

価格20,000円(税込・送料サービス)

価格19,417円(送料サービス)



RS-232C方式の コミュニケーションインターフェース

MSX-SERIAL232はDMAコントローラとバッファRAMを搭載することにより、9600bpsでのデータ伝送*を可能にしたRS-232Cインターフェースカートリッジです。MSX-TERMとモデムとの組み合わせによるパソコン通信が、また、TNC(ターミナルノードコントローラ)各種トランシーバーの組み合わせによるアマチュア無線でのパケット通信が可能です。MSX標準のRS-232CインターフェースとBASICおよびBIOSレベルの互換性もあります。

*フロッピーディスクに、XON/XOFFによるフロー制御でダウンロードする場合

主な特長 ■MSX標準のRS-232Cと同様の非同期通信方式を採用。■DMAコントローラとバッファRAMを搭載することにより、9600bpsでのデータ転送が可能。■MSX標準のRS-232CインターフェースとBASICおよびBIOSの互換性があります。■BASICとBIOSの技術資料を添付。■MSX標準のRS-232Cとあわせてシステム全体で同時に4台で接続可能。■通信ソフト「MSX-TERM」がそのまま利用できます。■RS-232C規格のDSUB25ピンコネクタを採用。

▶ MSX-SERIAL232は、通信販売のみで取り扱っております。
ご購入の申し込み、お問い合わせは、株式会社一風館(TEL.03-486-7114)までお願いいたします

対応機種: MSX、MSX2、MSX2+
パッケージ内容: MSX-SERIAL232カートリッジ、マニュアル一式
※注意: ケーブルは付属していません。



MSXで話ができる。



MSX-TERM

価格12,800円(送料1,000円)

好評
発売中

MSX2ユーザーのための高速・高機能通信ソフト。エディタなど、多彩な機能を装備しています。

MSX-TERMは各種パソコン通信へアクセスするための高機能通信ソフトウェアです。電話帳ファイルによるBBSへのオートログインや画面から消えてしまった文字を再表示させるバックスクロールモード、文書を編集するエディタなどの強力な機能を備え、快適なパソコン通信を可能にします。



●特長/■インターレスによる漢字40文字×25行表示。■エディタ機能:通信中にテキストファイルの編集作業をしたり、逆スクロールバッファからのカット&ペーストができます。■逆スクロール機能。■自動運転に便利なマクロ機能。MSX-TERM言語により、オートダイヤル、オートログイン、自動運転ができます。■プロトコル通信:MODEMに、アスキーネット専用のデータ転送プロトコルTransit2をサポート。■MSX-JE対応。■日本語MSX-DOS2対応。

対応機種: **MSX2**、**MSX2+** 対応OS:MSX-DOS1、日本語MSX-DOS2
メディア:3.5-1DD(2DDのディスク装置でも読み書き可能)

※パソコン通信をする場合には、MSX本体の他にMSX専用のモデムカードリッジ、もしくはRS-232Cカードリッジとモデムが必要です。

MSX HD Interface

価格30,000円(送料サービス)

好評
発売中

日本語MSX-DOS2やパソコン通信のために、高速で大容量のメディア(HD)をサポート。MSX2、MSX2+ 対応

MSXでハードディスクの利用を可能にするMSX HD Interface。パソコン通信の記録やPDS(パブリック・ドメイン・ソフトウェア)を大量に保存しておくのに便利です。

▶ HD Interfaceは、通信販売のみで取り扱っております。
ご購入の申し込み、お問い合わせは、株式会社アスキー 直販部(TEL.03-486-7114)までお願いいたします。
対応機種:国内製品8社22機種のハードディスク(20MB、40MB)で動作しますので、お問い合わせ下さい。

MSX2のための最新オペレーティングシステム、漢字が使える大容量メモリをサポート【二ホンゴ エムエスエックスDOS2】

日本語MSX-DOS2

■日本語MSX-DOS2 256KB RAM内蔵 価格34,800円(送料1,000円) ●256KB RAM内蔵ROMカードリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能) ●マニュアル一式 **MSX2**、**MSX2+**
■日本語MSX-DOS2 価格24,800円(送料1,000円) ●ROMカードリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能) ●マニュアル一式 ●RAM128KB以上搭載の **MSX2** 専用
▶ 対応機種(ソニーH8-F900、日立製作所MB-H70、松下電器産業FS-4600F、FS-5000F2、三菱電機ML-G30、ヤマハYIS 604/128、CX7M/128、YIS 805/128、YIS 805/256)

新PDTシリーズも好評発売中 (MSX-DOS2専用)

MSX-DOS2 TOOLS
エムエスエックス DOS2 ツールズ
価格14,800円(送料1,000円)

MSX-SBUG2
エムエスエックス エス バグ2
価格19,800円(送料1,000円)

MSX-C Ver.1.2
エムエスエックス シー バージョン1.2
価格19,800円(送料1,000円)

好評
発売中

※MS-DOSは米国マイクロソフトの商標です。※ **MSX**、日本語MSX-DOS2、MSX-DOS2 TOOLS、MSX-S BUG2、MSX-C Ver.1.2はアスキーの商標です。

■カタログ送呈:住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込み下さい。
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー TEL.(03)486-8080

株式会社アスキー

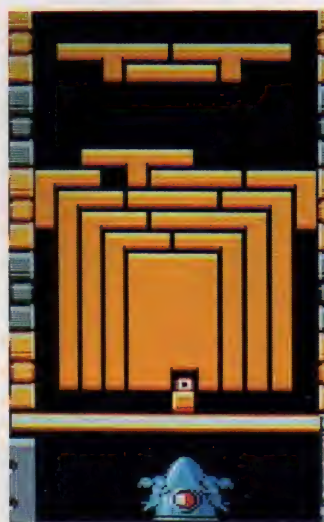
このページの表示価格には、消費税は含まれておりません。

MSXゲーム徹底解析

あーもう、ゲームのおかげで最近徹夜が続いちゃってるなあ。不思議なことに、遊んでいるときは全然眠くならないのに、仕事になると必ず眠くなる。なぜだろうか。

●クォース……………50
●ナビチューン……………54
●BURAI 上巻……………58

●レナム……………62
●ロボクラッシュ……………64



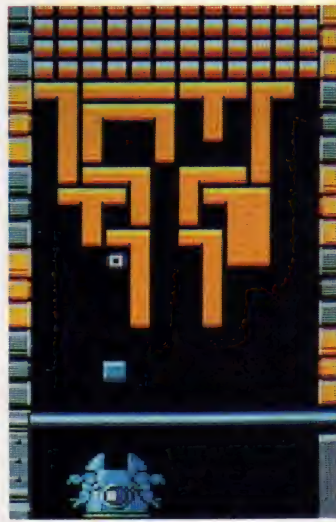
史上最強のパズルシューティング、登場!!

QUARTH

クォース

コナミからパズルとシューティングを組み合わせた、すごいゲームがやってきた。上から降りてくるブロックを四角形にして消すという、極めてシンプルなルールの中に秘められた奥の深さに脱帽。今月必見の徹底解析だぞ。

■コナミ MSX2 5800円[税別](ROM)



この『クォース』は昨年末に業務用で登場したパズルゲームの移植版。ゲームセンターでもけっこう人気があったから、覚えている人もいるんじゃないかな。クォースはジャンルでいうとパズルゲームになるんだろうけど、それ以上にシューティングの要素も強く入っている。新感覚のパズルシューティング、それがクォースなのだ。このゲームの素晴らしいところ

は誰にでも遊べる簡単なルールでありながら、なおかつやりこんでいる人にもそれなりのプレイができるようにデザインされている点だ。初心者から上級者まで人を選ばずに楽しめるゲームなので、とにかく一度はプレイしてみたい。絶対にはまることうけあいだ。

今月の徹底解析は、基礎テクニックから上級者のための応用テクニックを紹介するぞ。では!

4つのプレイヤーから選べる

DING THE FORCE



●初期設定の自機。業務用はこのタイプだけしか選べない。ゲーセン野郎はコイツを選べこと。

CANNON BONO



●見ての通りの大砲です。ちなみに、自機を変えてもゲーム内容は変わらない。気分分で選んでね。

SQUARE Mk.5



●編集部では“グラディウスな奴”と呼ばれている。なんとなくビッグコアに似てると思いませんか?

FIVE PENNIES



●口をバカバカ開きながら弾を撃つ、得体の知れない自機だ。ドキドキハートがポイントだ。

QUARTHで選べるモードは3つ!!

1P PLAY

ひとりでプレイするときはこの1Pモード。ステージが進むごとにブロックが上から降りるスピードが速くなっていくので、正確なキー操作が必要だ。全部で10ステージあり、最終面をクリアすると感動のエンディングが見られるようになっている。クォースは1Pプレイに始まり、1Pプレイに終わるのである。



2P PLAY

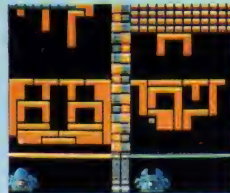
ふたりが協力してブロックを消していくゲームモードです。同じ画面内でプレイするから、きちんと協力しないと先に進めないようになっている。プレイヤーの動きにもそれぞれ制限がさ



れているので意外に難しい。どちらかと言えば中、上級者向けのゲームモード。たいがい、ツブシ合いになるはず。

2P VS.

これはふたり用の対戦型モードだ。ふたりのプレイヤーが画面の左右に分かれて、どちらかがゲームオーバーになるまで続けられる。このモードは、ブロックを3個以上まとめて消すと相手にその消した数ふんだけの目隠しブロックを送れるようになっているのだ。プレイする人の性格がでるゲームモードだぞ。



クォースの基本ルールはこれだけ! "ブロックを四角くして消す"

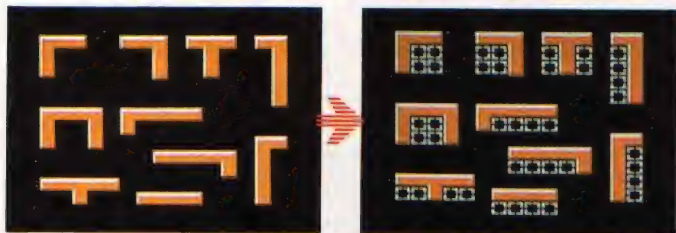
クォースの基本ルールはじつに簡単。上から降りてくるさまざまな形のブロックに、プレイヤーの弾(ブロック)を撃ち込み、正方形または長方形の四角形にして消してしまえばいいだけだ。もしブロックを撃ち損ねたりしてブロックをプレイヤーのいる最下段の列まで降ろしてしまうと、ゲー

ムオーバーになるから気をつけよう。ブロックの得点計算は、以下の通り。たとえば見本例Aの場合は消えるブロックピース数が $5 \times 2 = 10$ 個。ブロックピース(最小のブロック)は1個10点という計算だから、つまり100点がプレイヤーのスコアに加算されるわけだ。ね、本当に簡単なルールでしょ?

得点計算

まとめて消したブロックピース数 \times 10点(最小ブロック)

基本形ブロックは全部で10種類



左上の画面にあるL字型、凹型などの形をしたブロックが基本の10種類だ。いずれも、ブロックピースを4個撃ち込むと右上のように最小の四角形になるのがミソだ。

★ 応用ルール まとめてブロックを消せば高得点だ!!

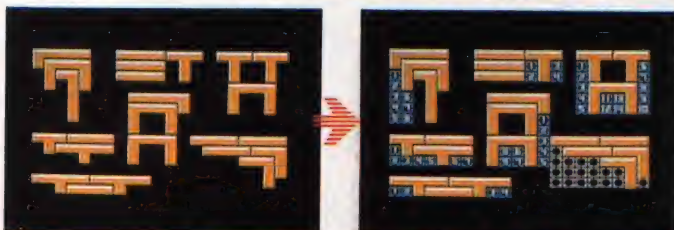
基本ルールがわかったら、次は複数のブロックのまとめて消しにチャレンジだ。実際のプレイでは、前に紹介した基本形ブロックが単体で現われることはほとんどない。つまり、いくつかのブロックの組み合わせが上から降りてくるのだ。そこで、これらのブロック群に弾の撃ち込む位置や順

番をうまく調節してまとめて消すことを考えてみよう。クォースでは3個以上のブロックをまとめて消すと、以下のように通常よりも大量に得点が入るようになっていく。見本例AとBを見れば分かると思うが、Bのほうが撃ち込む弾も少なく、かつ得点もずっと高い。まとめ消しは上達の早道なのだ。

得点計算

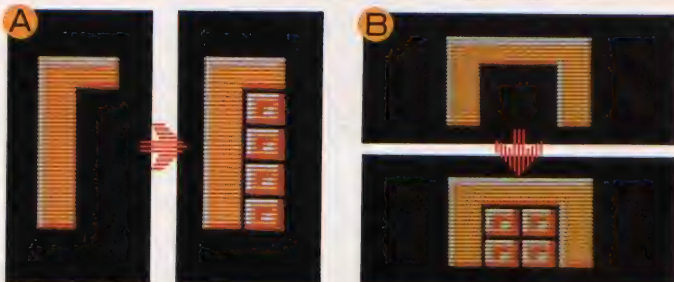
(まとめて消したブロックピース数 \times 10点) \times まとめて消したときのブロックの数

こういうブロックはまとめて消して!!



まとめて消しができるいくつかのパターンをのせてみた。ただし、これらはいずれも撃つ順番を間違えてはいけぬ。大きな四角形を作るときにミスるとあとが大変だ。

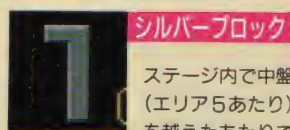
見本例 1ブロック消しの場合



$(5 \times 2) \times 10 = 100\text{pt.}$

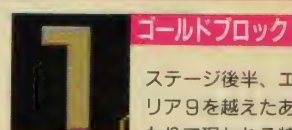
$(3 \times 4) \times 10 = 120\text{pt.}$

特殊ブロックをうまく使うこと



シルバーブロック

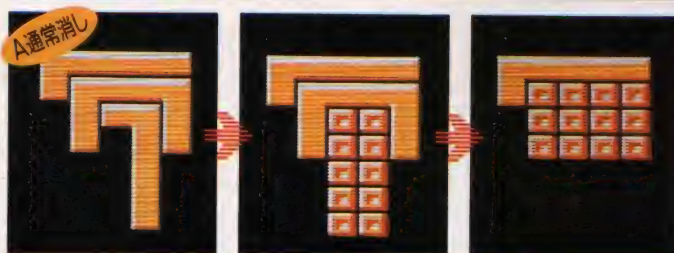
ステージ内で中盤(エリア5あたり)を越えたあたりで現われる特殊ブロックだ。このブロックを消すと、無条件で画面上にあるブロックが全滅したうに通常の2倍の得点が入る。ピンチのときにありがたいブロックだ。



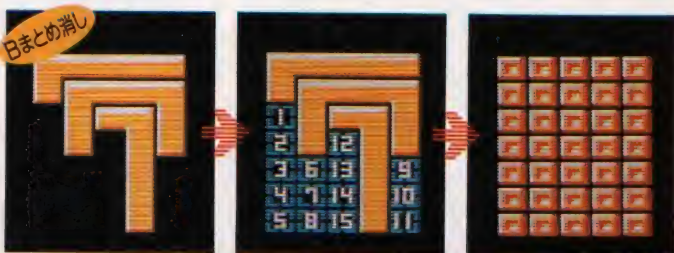
ゴールドブロック

ステージ後半、エリア9を越えたあたりで現われる特殊ブロック。このブロックを消すと、画面上のブロックが全滅するほか、そのステージがクリアされたことになる。ふたり対戦モードでは現われない1P用ブロック。

見本例 こんなに違うまとめ消し



$\{(5 \times 2) + (3 \times 4) + (2 \times 5)\} \times 10 = 320\text{pt.}$



$\{(5 \times 7) \times 10\} \times 3 = \text{なんと} 1050\text{pt.!!}$

結論 まとめて消すのが一番なのだ!

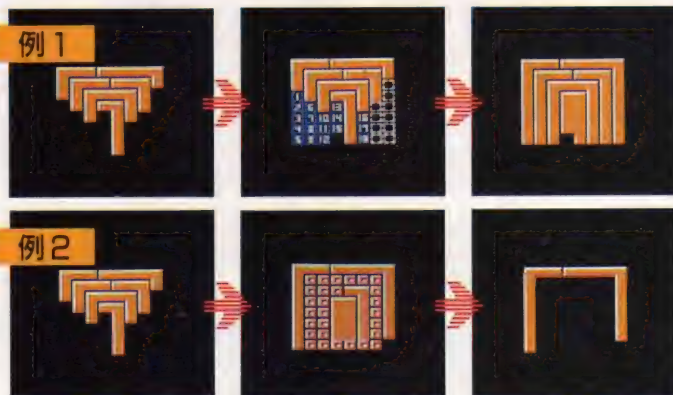


さらなるコース道を極めるため、奥義を伝授しよう!!

LEVEL 1 ブロックを撃つ順番を考えろ

基本、応用を覚えたら、今度はコースのエキスパートプレイヤーになるための特訓だ。前ページまではどのような組み合わせならまとめ消しができるのかといった、アタマを使ったパズル部分について紹介していったけど、ここからはアクションの部分も含んだテクニクをまじえて紹介していこう。コースで高得点を狙うには、

絶対に無理をしてでもブロックをまとめて消すことだ。それにはまず、ブロックを撃ち込む順番をしっかり考えてやらないといけない。よくある失敗が、例2の写真のように大きい四角形を作ろうとして途中に小さい四角形を作って消してしまったタイプ。こういうミスは絶対にせずに、例1のように四角形を作ってもらいたい。



LEVEL 2 ブロックの消える間を利用しろ

スクロールの速くなる後半ステージで必ず必要になるテクニクがこれ。四角形にするとブロックはうずを巻きながら消えていくけど、このとき上から降りてくるブロックのスクロールも一時的に止まる。じつは、この一瞬の間もプレイヤーは動くことができるのだ。この一瞬の時間を利用して、他のブロックも消してしまおう。



LEVEL 3 シルバーブロックを効果的に使え

画面上のブロックを全滅するシルバーブロック。このシルバーブロックを画面のどの位置で消すかでもゲームの展開が変わってくる。上段で消した場合、その後もブロックがドカドカ出てくるのだが、下段ぎりぎりまで引き付けてから消すと、2エリアくらいはブロックが出現しなくなるのだ。クリア一優先なら、必ず下段で消すこと。



LEVEL 4 上段のブロックと下段のブロックをつなげた大技の連続だ!

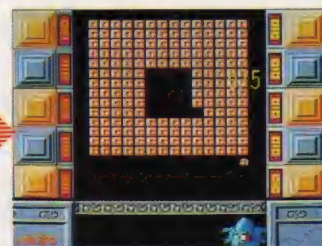
ブロックのまとめ消しがある程度できるようになったら、最後はコースの奥義である、超大型の四角形によるまとめ消しに挑戦だ。この技を使うと、今までのプレイでは考えられなかった大量の得点を得ることができるようになる。

超大型の四角形を作るには、左にあるパターンAのように、強引にブロックを撃ち込んで作ってし

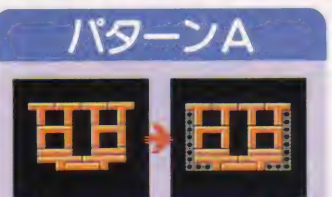
まう方法と、パターンBのように最初から「まとめ消しができる」ブロックを使う方法の2種類がある。前者は正確な操作とスピードが勝負だが、後者はブロックの出現パターンの運が必要だ。ただし、パターンCとDのように一見似ているながら、まとめ消しができるものとできないものがあることに注意。パターンを見切るテクも必要だぞ。



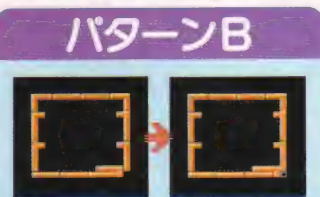
★なんかすごく怪しいブロックのパターンが上から降りてきたぞ。まだ撃つな!



★にらんだ通り、まとめ消しができるパターンだった。最高に気持ちいい一瞬だ。



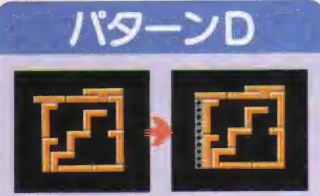
20個のブロックを撃ち込んで完成させるパターン。左右に8発ずつ撃たないといけないので、後半のステージでは作ることができないだろう。合計10800点。



一番すごいパターンがこれ。たった1個ブロックを撃つだけで、消したときの得点は(14×14)×101×12、なんと23520点も入るのだ! 出現の確率もかなり低い。



パターンBについて超大型の四角形を完成させることができるパターン。4個のブロックを撃ち込んで、合計15840点がプレイヤーの得点に。やめられまへんな。



パターンCと似ているようで、じつは全然違う。右上のT字ブロックのおかげで、まとめ消しはできない。カン違いして左側にブロックを撃ち込むと、アウトだ。

エキスパートコースプレイヤーにささぐ 対戦コース 必勝法!!

HOW TO PLAY
V.S. QUARTH
MODE !!

コースの3つあるゲームモードのなかでも、一番おもしろいのがこの対戦モードだ。Mマガ編集部でも、徹夜でハマっていく人が続出するほどのおもしろさ。そこで今回は、どのような戦いかたが対人間戦で一番強いのかを紹介しつつ、対戦の魅力を語ることにする。

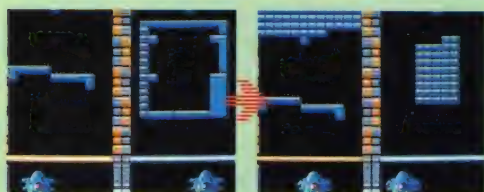
コースの最大の売りである対戦モードのルールは非常にシンプル。勝ち負けの判定も相手側がブロックにつぶされてゲームオーバーになったら勝ち、というものだ。

でも実際にこのモードをプレイすると、そのあまりの奥の深さに驚くはず。とにかく一度やったら絶対にやみつきになることウケアイだ。Mマガでも、この対戦モードこそが、コースの真のおもしろさを満喫できると断言しよう。

なぜこの対戦モードがおもしろいのか？ それは、まとめ消しによる相手側の目隠しブロックがあるからなのだ。対戦プレイでは、3個以上のブロックをまとめて消すと、その消した数ぶんだけのブロックが、相手の画面上に目隠しとして出てくるのだ。この目隠しブロックの送り合いのやりとりが、とっても楽しいんだよね。

POINT1

3つ以上のブロックで目隠しだ!



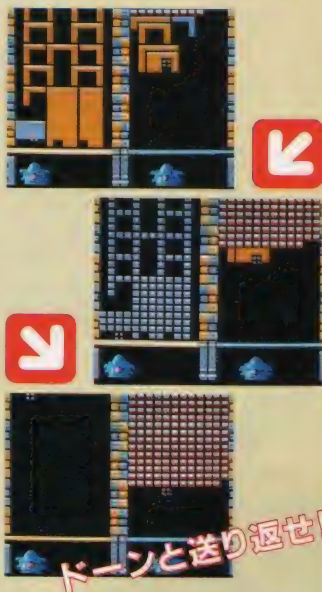
● 3個以上のブロックをまとめて消すことで、その消したブロックぶんだけの目隠しブロックを相手側に送ることができる。

POINT2

シルバーブロックは一発逆転の大チャンス!!



画面上のブロックを一掃する役目を持つありがたいシルバーブロックだけど、対戦モードではさらにありがたいアイテムになる。このブロックを消すと、画面上にあるすべてのブロックを相手に送れるため、どんなに自分がピンチでもこのブロックをうまく使えば一気に逆転できる可能性もあるわけだ。



転送ブロックは少しでも多く

● 自分のとこにできるだけ多くブロックを撃ち込んでから消せば、それだけ相手に送るブロックも多くなるのだ。

ドンと送り返せ!

対戦コースにみる性格判断

対戦モードをプレイしていると、その人のレベルによってさまざまな戦い方を見ることができる。それだけでなく、その人の性格もなんとなくわかってしまうのだ。

鬼のブロック転送マシン

鬼と言われる通り、上級者というよりプロどうしがよく使う超陰險な方法だ。3個以上のブロックをまとめて消すことで相手にその消した数ぶんのブロックが送られることを利用して、ブロックを相手に送るときに必要以上に四角形を大きくしてから、相手にドンと送り返す戦法なのだ。機械のような腕さばきで、ミスもほとんどしない。



● たくさんのブロックを画面内に。



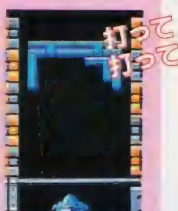
● いままで貯めた反動がすごいぜ!

重傷

あなたはコースづきの毎日を送っています。昼夜を問わず遊び続けているのは構いませんが、社会復帰は困難です。

4連射の達人野郎

いわゆる、フツーな人。まとめ消しができそうなきはそれなりに消して、ピンチのときは1個ずつ確実に消している。つまり、決して無理をしないタイプです。ただ、大きい失敗はしないかわり、勝率はそう高くありません。ただ、みんなでワイワイと遊べるからコースをプレイしているのです。平和ですな。



● 普通にブロックを撃って……



● 普通にブロックを消していく人。

無害

どつぷりとのめりこんでいるわけではないので、社会復帰も比較ラク。対戦に勝つため、1Pプレイで修行中です。

ひたすら耐える演歌節

この人は、「攻め」というものを知らない。いや、まとめ消しを知ってはいるんだけど、判断がスピーディーではないため、どうしても相手にブロックをじわじわと送られてしまうのです。しかし、修羅場には慣れているせいか、ほとんどブロックが見えない状況でもかなり耐えられます。シルバーブロックの一発逆転にかけてプレイしましょう。



● ここまで来たら、もう下らない。



● シルバーブロックが来たぜーっ!!

変な人

うまいのか、ヘタなのか、さっぱりわからない人です。どんな状況になってもヒラヒラと生きていけそうですね。

ナビチューン

ドラゴン航海記

はやく手を打たなければならない。魔獣が目覚める前に、この沈黙が解けてしまう前に……。両親を魔獣に殺されたベビー・ドラゴンの卵は協力者を求めて漂流する。卵と出会った少年アクティはその願いを聞き、危険な海へと乗り出していった。

■工画堂スタジオ MSX2 8800円[税別](2DD)

教育には愛情を持って!

凶暴と恐れられていたドラゴンも、いつしか人間たちと共存することを覚えた。そんな平和な世界に巨大な魔獣が襲ってきたが、すっかり戦闘能力を失ったドラゴンは、あっという間に戦いに破れた。

両親を魔獣に殺されたベビー・ドラゴンの卵。両親のかたきを討ちたいという思いを秘め、協力者を求めて海を漂流していた。

そしてドラゴンの卵はデュセイル島にたどり着き、アクティと出会い、旅が始まるのだ。

親のいないドラゴンだから、卵からかえったとしても、空も飛べないし、火を吹くこともできない。それを教えるのがアクティの大切な役割である。しかも、最初のうちは体力がないので、戦闘のときにかばってあげなくてはならない。しかし、最終的に魔獣を倒すことができるのは、このドラゴンだけなのだから、しっかり教育しなくちゃね。りっぱなドラゴンになるように教育しながら旅をする。これがナビチューンなのだった。



釣りをするぞ!

このゲームでの楽しいイベント、それは釣りだ。島から島へと移動する途中で停泊し、釣竿をひよいと出す。網のほうが確実だけどね。釣った魚は、自分で食べたり、神殿に捧げたり、ギルドショップに売ることだってできるのだ。

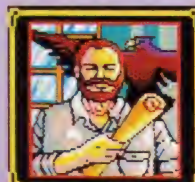


◆今度のもっとりっぱな魚を釣りたい!

デュセイル島

Dusail Island

- ドラゴンの卵と出会う
- 旅の準備をする



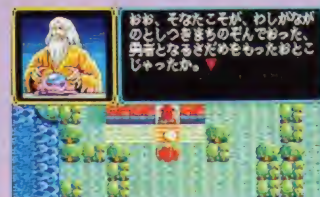
ただ、このペルセスをいっしょにつれて行きな。こいつは勇かんをやつだから、きっとなにかのやくにたってくれるだろうよ。」▼

◆さすがお父さん!でもこれから寂しくなっちゃうね。

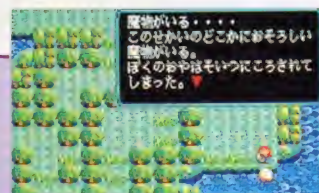


好奇心旺盛な少年アクティは、北の町でうわさされている卵を見るために、島の南へと向かった。これが、アクティとドラゴンの出会いである。アクティは、なんの力も持たない卵の状態であるドラゴンに協力し、一緒に旅に出ることを決めた。最初は反対していたアクティの父親も、やがてお金と海図、そしてタカのペルセスを渡して旅を許してくれた。

旅のしたくは北の町で整えよう。この町には武器屋、道具屋、宿屋、ギルドショップ、道場などがある。



◆えっ、やっぱりお金がかかるのかー。



◆卵がなにかを訴えているようだぞ。

道場では2回ほど修行をしよう。父親からももらったお金で足りないようであれば、デュセイル島にたくさんいるギザを倒して、その牙をギルドショップに売ってお金に換えることができる。ペルセスがいるから楽勝だね。

やっと帆船も買えたし、そろそろ海へ乗り出そうかな……ちよつと待った! 島に上陸するには上陸許可証を買わなければならないことが多いのだ。せっかく島に到着しても、無一文では上陸できないこともあるというわけなのである。ここでは最低でも80Gは持っていたいね。

ミューム島

Mume Island

- 古文書探しのアルバイトをする
- ドーキー先生の家を訪問する
- 博物館へ行く

デュセイル島のちょっと東に位置するミューム島。町を歩いてい



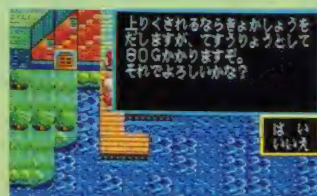
●“太陽の石”か……覚えておこう。

では古文書が紛失して困っているという。行ってみると古文書探しのアルバイトが待っていた。うーん、それほど大変でもなさそうだし、引き受けちゃおう。奥へ進みながら本棚をくまなく探してみたけど、なかなか見つからない。へへ、じつは一番奥の部屋のどこかに秘密の通路が隠されているのだ。壁もよく調べてみよう。

古文書を見つけたついでに、この古文書を解読することのできる唯一の人物であるドーキー先生に届けてほしいと頼まれてしまった。何が書かれているのかちょっと気になったし、ドーキー先生の家を訪ねてみたものの、遺跡調査とやらで出かけているらしい。なんだ、がっかり。でも、先生の奥さんがもてなしてくれたおかげで体力も回復した。それより、ドーキー先生はどこの島に行ってしまったんだろう？

さて、この島にある、もうひとつの大きな建物といえば博物館である。ここでは勇者の墓に関係する“太陽の石”が盗まれてしまったらしい。そういえば古文書も勇者の墓に関係あるとか……。

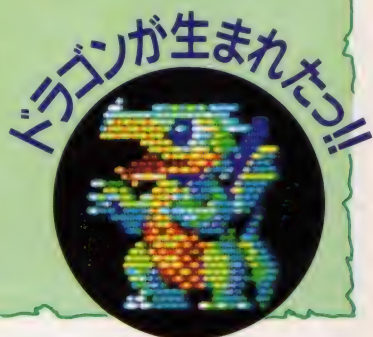
そろそろドラゴンが誕生する時期だ。生まれたてのドラゴンはおもちゃみたいでかわいいなあ。



●お金がかかるのは最初だけだ。



●いろんな本がごちゃごちゃとあるね。



アメン島

Amen Island

- 酒場でおごる
- 船大工に修理を頼む
- アメンの神殿で“保護の聖印”をもらう



アクティは旅をしながら6つの聖印を手に入れなければならない。それを授けてくれるのは神殿にいる神官なのだ。最初の神殿はこのアメン島にある。

町の人々の勧めに従ってアメンの神殿を訪れてみたが、なにか特別なものを捧げなければ聖印はもらえないらしい。うーん、困った。町へ戻ってみんなに聞いてみよう。

酒場にならたくさん人がいるだろう、と思って行ってみたが、ガ

ラの悪い酔っぱらいばかりで話にならない。お金があまっているわけじゃないけど、話を聞くためにおこってみよう。とたんに親切になっちゃうなんて、調子いいよな。でも、ここで得た情報は重要だ。神官がなくなってしまったものを持っていった方がいいのだ。デュセイル島で古い師シャーマンに占ってもらった人は、この時点でそのアイテムを持っているはずだ。持っていないなら、とっととデュセイル島に戻るのだ！

船大工に会うのもこの島が初めてだね。お金がかかるからいいや、なんて言わずに、船大工が「もうこれで大丈夫だよ」と言うまで何回

か修理してもらおう。これによって帆船の性能もグーンとアップしちゃうのだ。船大工の話によると浅瀬にひっかかるとかなり帆船が傷つくらしい。性能の悪いままだとうまく操作できずに浅瀬にぶつかることも多い。イライラしちゃうんだよねー、そんなことが続くと。新しい帆船を貰えるようになるまで、大切に使う。



●やった！ あと5つ残っているのか。



●ここまででもう帆船がボロボロだよ。



●ふんふん、それを探してくるのね。

Fangue Island



- ◆正しい石像を見つけるのにひと苦労だ。

テト島

Teto Island

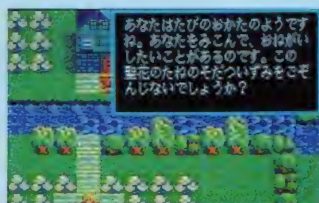
- “聖花の種”を受け取る
- 聖なる泉で花を咲かせる
- テトの神殿で“回復の聖印”をもらう

今度こそはテト島へ。あれ、浅瀬にぶつかってしまい、北へ進めなくなってるぞ。よく見るとちよ

っと色が変わった浅瀬があるハズ。そこにぶつかると北へ抜けることができるのだ。



●水を選ぶとはわがままな花だなあ。



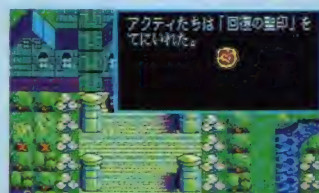
●記憶力のいいキミならすぐわかるハズ。

テト島にも巨大な神殿がある。ここでも町の人はお参りすることをお勧めする。はいはい、行きますよ。

神殿へ行く途中でかわいい少女に会った。テト神は聖花が大好きなんだそうだ。ふーん。そのちょっと先に少女のお父さんがいる。花屋なので“聖花の種”を持っているが聖なる泉の水じゃないと咲かないので困っている。これを咲かせないことには聖印はもらえないなあ。

さあ、問題の聖なる泉だが、この島にはない。今まで行った島のどこかにあるのだ。ほら、どこかの建物の奥に泉があったじゃない。あそこだ、あそこ。

きれいに聖花



●やったー、これで2個目だぞ。

を咲かせたら、半分は花屋に売り、残りの半分を神殿に持って行こう。これで“回復の聖印”を手に入れることができる。聖印を使うとMP（ミラクルポイント）を消費するが、お金や魚を寄付すれば回復する。

この泉を思い出せ!



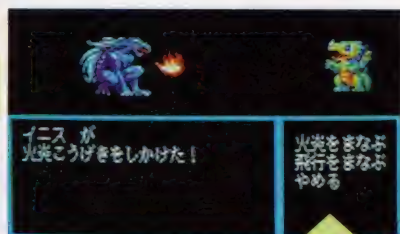
ドラゴン成長の過程、大公開だ……!



卵がかえる

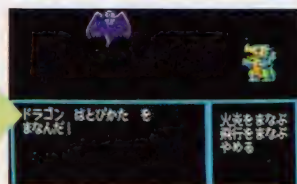


主人公がアクティでも、最初から強いのがペルセスでも、やはりこのゲームのメインとなるのはドラゴン。少しずつ成長していくド



火炎学習開始

飛行学習開始



ラゴンかわいさに、いつまでもゲームを続けてしまうってわけだ。

このドラゴン、成長するのはステータスだけでなく、グラフィックもぐんぐん成長していくのだ。最初は卵のままアクティの後を転がっているが、やがて卵がかえる。その後、戦闘シーンになると、ばんざいをしているのか驚いているのかよくわからないポーズのドラゴンが現われる。モンスターと向き合っているのは、このころはまだ飛行学習の段階だ。

“火炎の指輪”を手に入れた、あるいは火を吹くモンスターが登場したら今度は火炎学習だ。ある程度学習させたら、実際に火を吹かせてみよう。ほんの気持ち程度の火をポツと吹くぞ。

そして気がつくと小ドラゴンから中ドラゴンへと成長している! はやく大ドラゴンになれ!

BURAI

〈上巻〉

お待たせしました、とはまさにこのことだっ！ とうとう待望の『BURAI』を徹底解析してしまうぞ。いやー、内容がどーんと詰まっているこのゲーム、先を急ぎたい気持ちはよくわかるけど、じっくりとプレイしてほしい。今回は第1部を解析してみよう。

■リバーヒルソフト MSX2 8800円〔税別〕(2DD)

八玉の勇士がいよいよ旅立つ！

NEW SOFTとしてこのBURAIを紹介してから、数ヵ月が経ってしまった。数回に分けて紹介したが、もうわすれちゃったよーん、という人もいることだろう。とりあえず簡単にプレストーリーを思いだしてみようではないか。

6000年の眠りから覚めた闇の神帝ダールによって滅亡の淵に立たされてしまったキプロス王家。このダールととともに戦うことができるのは、光の神帝リスクが宿る王子のみであった。王家側近の三銃士はこの光の御子を守り、脱出

するが、ダールを目覚めさせた皇帝ビドーの追っ手によって倒されてしまう。三銃士のひとり、ダニエルは最期の力を振り絞って御子に1ヵ月間の光の結界を張り、彼らの代わりに御子を守ってくれる勇士を集めるための王家に伝わる8つの玉を解き放った。

キプロス星のそれぞれの島にいた8人の勇士は、自分の使命を告げる王家の玉を持ち、光の御子の待つソルテガの港へと旅立った。結界が続くのは1ヵ月間だけ。その間に8人を集結させ、ビドー、

そして彼の率いる七獣将との戦いが始まるのである。

この8人が集結するまでのそれぞれの旅が第1部だ。今回の徹底解析では、この第1部に登場する敵キャラの中からイベントシーンで現われるような重要なものと、8人の勇士が持っている特殊能力の紹介しよう。

このゲームでは敵キャラの総数がかつてないほどに多い。いわゆるザコキャラたちは、一度になん百、いや、それ以上の数で襲ってくることもあるので最初はびっく



■勇者に選ばれたことは光栄なこと。しかし、ほかにもやることはあるのだ。



■彼らが光の御子を守っていた三銃士。せっかく登場してもすぐ死んでしまう。

りしちゃうけど、それほど手ごわくはない。本当に強いのはイベントシーンとしてひとりで登場する敵キャラなのだ。そいつらだけに注意が必要というわけだ。

第1部は7つのストーリーだ!!

勇士は8人だが、ゴンザとマイマイのプロット兄妹は一緒に行動するので、第1部のストーリーは7つになる。それぞれのストーリーは独立したもので、バラバラに勇士たちを成長させていくことになる。

第1部の中で得た能力やそこで手に入れたアイテムは、すべて第2部に引き継がれる。そこをわかったうえで勇士たちとつきあってほしい。先を考えずにいい加減に育てたまま、8人そろったときに足手まといになってしまえば悲しいもんね。平等に育てたいとは思っても、ゲームを進めていくうちに、ごひいきの勇士ができそうだ。

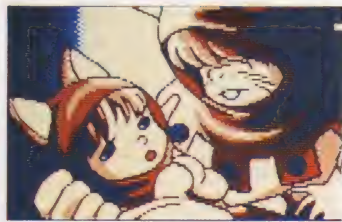


■ザン・ハヤテのとりあえずの目的は最高刑務所を脱出することだ。



■じつは竜の一族の頭領で、水竜の化身でもある幻左京。かなり強いぞ。

■大きくて力持ちのゴンザと予知能力をそなえたマイマイは兄妹なのだ。



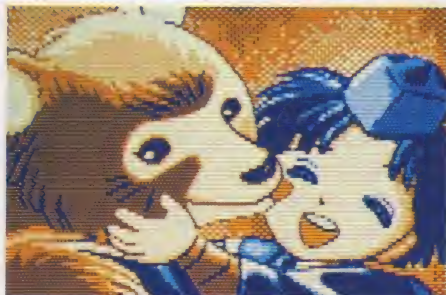
■念術師の両親を持つわりには念術が苦手というクーク・ロー・タム。まだ幼く頼りないが、動物と意思を通じ合える能力がある。とにかくかわいいなあ。



■針術を使うリリアン・ランスロット。



■ロマール・セバスチャン7世はリーザス族の由緒正しい貴族の出身だ。
■心の優しい占い師のアレック・ヘストンは、二覧のとおりお調子もの。



こいつらは要チェックだ!

第1部で登場するたくさんの敵キャラたち。その中でもここに紹介する敵キャラたちは、特別なイベントシーンで登場する。ま、その辺のザコキャラとはちょっと違うのだ。

たとえばザン・ハヤテのいる最高刑務所の中などでは、このクラスの敵キャラを倒すと、いろいろな種類のカギ

や体力を復活する薬を手に入れることができる。まあ、全員がそうだとはいえないけどね。

ここで注意してほしいのは、左下の「ジンジャー、その他」のパラメータ。数値に幅があるのは、ジンジャーと同じグラフィックで10人の敵キャラが登場するからだ。モヒカン頭がこわいぜ。

看守総長ビザン

	体力
	700
	攻撃力
	800
	お金
	200

刑務所長バズー

	体力
	1100
	攻撃力
	1200
	お金
	500

看守のバブ

	体力
	40
	攻撃力
	350
	お金
	10

看守のゾフィ

	体力
	50
	攻撃力
	350
	お金
	10

看守長ゲッツ

	体力
	400
	攻撃力
	600
	お金
	100

支部長ゲルバス

	体力
	920
	攻撃力
	1900
	お金
	1000

ナイン・テール

	体力
	0
	攻撃力
	0
	お金
	0

ヘル・キッド

	体力
	500
	攻撃力
	650
	お金
	200

裂虎

	体力
	4600
	攻撃力
	6900
	お金
	0

熱虎

	体力
	5600
	攻撃力
	7500
	お金
	0


我虎

	体力
	6100
	攻撃力
	7100
	お金
	0

乱虎

	体力
	7000
	攻撃力
	8200
	お金
	0

破虎

	体力
	?
	攻撃力
	?
	お金
	?

カルロス・キンバリ

	体力
	0
	攻撃力
	0
	お金
	0

ジンジャー、その他

	体力
	120~210
	攻撃力
	200~290
	お金
	0

ジョーンズ・セバスチャン

	体力
	220
	攻撃力
	600
	お金
	200

ビスマルク・セバスチャン

	体力
	750
	攻撃力
	1300
	お金
	600

ハッサム・ロー・タム

	体力
	360
	攻撃力
	560
	お金
	0

八玉の勇士にはこんな特殊能力が!

ザン・ハヤテ		名前	系列	使用値	対キャラ	対キャラ量	備 考	
	本を読んだところで、身につく特殊能力は力まかせて乱暴なものばっかりだ。性格が出てるな一。	乱打	攻撃	10	B	単独	乱打といたら、乱打以外のなにものでもない。	
		めった打ち	攻撃	30	B、C	複数	これもその名のとおり、めった打ちにすることだ。	
		暴れ雷	攻撃	40	B、C	全員	本を読めばこのくらい強い技も身につくぞ。	
		幻 左京		名前	系列	使用値	対キャラ	対キャラ量
 	氷竜の姿のときにしか使えないものもあるが、さすがに強い。そりゃー、竜神だものねえ。	水神送り	移動	100	味方	全員	あつという間に行きたい街へ移動することができる。	
		水祈願	回復	0	味方	全員	すべての能力が回復。氷竜のときのみ使える。	
		水剣	攻撃	20	B	単独	敵へダメージを与える、ごく一般の攻撃だ。	
		水だまし	攻撃	20	B	複数	一定の時間だが、敵を動けなくすることができる。	
		水殺し	攻撃	60	B	単独	敵へのダメージを与えるが、水剣よりは効果大。	
		爆水破	攻撃	100	A、B、C	複数	ハヤテとロマールがいるときのみ使える。	
		凍結行	攻撃	500	A、B、C	全員	氷竜のときだけ使える。敵を凍らせるのだ。	
		水嵐	攻撃	40	B、C	複数	リリアンがいるときのみ使える。かなり便利。	
		水柱	防御	10	味方	単独	弱い仲間を守るに便利なバリアだ。	
		水壁	防御	80	味方	全員	全員にバリアを張ることができるぞ。	
		リリアン・ランスロット		名前	系列	使用値	対キャラ	対キャラ量
 		針1本でこんなにたくさんのができてしまう。読む本のタイトルもなかなか強そうなのだ。	ギムレ	回復	10	味方	単独	いわゆる体力回復。これがなくちゃねえ。
	サナレータ		回復	20	味方	単独	高い解毒薬を買わなくても、これで毒を消せるぞ。	
	ギムレッツ		回復	120	味方	全員	アレックがいれば、これで全員の体力回復だ。	
	針舞い		攻撃	5	B、C	単独	敵の攻撃力をダウンさせることができる。	
	ロスト・ニードル		攻撃	10	B	単独	敵の体力なんか、これで奪い取ってしまえ。	
	針だまし		攻撃	50	A、B、C	全員	敵を静止させる。アレックがいなくちゃ使えない。	
	ニードル・バーン		攻撃	50	A、B、C	全員	敵にダメージを与える。ロマールさえいればね。	
	ガッシュ		防御	5	味方	単独	なーんと、味方の攻撃が増えちゃうんだって。	
	シュラト		防御	5	味方	単独	す速さが増えるけど、そんなに使わないかもね。	
	ラガッシュ		防御	60	味方	全員	攻撃力が増える。早めにかけておこう。	
	マシュラト		防御	60	味方	全員	これなら味方全員のす速さが増えるぞ。	
ロマール・セバスチャン7世			名前	系列	使用値	対キャラ	対キャラ量	備 考
	貴族だもんね、剣を使うことは得意に決まっている。剣の先をまわして、その渦へ敵を巻き込むのだ。	タイフーン	攻撃	5	B、C	単独	剣を使えばダメージを与えることができる。	
		タイフーンズ	攻撃	40	A、B、C	全員	全員でタイフーンが使えるので便利だ。	
		時空剣	攻撃	20	B、C	全員	敵の守備力をガンガン落とすことができる。	

能力値をグングン上げろ!

こちらはそれぞれの勇士が持つ特殊能力のデータ表だ。

この表の対キャラのところを見ると、AとかBなんていう表記がみられるでしょ。その説明をここでしておこう。Aとは前のページで紹介したような、わざわざイベントシーンが用意されているような敵キャラのことだ。そしてそこからB、Cとちょっとずつレベルが下がっていく。Cになるとその他大勢のザコキャラのことだ。

さて、特殊能力といっても、水術、針術、念術など一般の人物では不可能な本などに特殊なものから、ほとんどバカ力としか説明のつけない、特殊能力というより得意技に近いものもある。それでも能力値は減っていくのだ。

これらの能力はどうやって身につけるのか。ゲームスタート時にすでに持っているものもいくつかある。リリアンやアレックなどは最初から比較的いろいろな技を使

うことができる。そのほかの能力はといえば、本を読んで覚えるのだ。勇士たちも勉強しなくちゃならないのねえ。本を売っているのは第2部の世界からなので、第1部では最初から持っているものだけの勝負となる。

本で勉強するにしても、誰にはどの本、と決まっている。他人の本を読んでもなーんにもならない。本の紹介は第2部の徹底解析の

ときにするが、タイトルがなかなかおもしろい。たとえば“華やかな老後”や“男の身だしなみ”など。誰のものかわかるよね?



◆針を使って、真実を語らせることだってできる。

クーク・ロー・タム		名前	系列	使用値	対キャラ	対キャラ量	備 考
 <p>なーんと、あのかわいいクークは攻撃を中心とする能力をどんどん覚えていく。うーん、これは意外だ。</p> 	聖行間の念	移動	20	味方	全員	毒の地帯を一定時間だけ無事に歩くことができる。	
	亜邪駆の念	移動	15	味方	全員	一定時間だけ敵の先制攻撃を受けないですむ。	
	惨邪駆の念	移動	25	味方	全員	これも一定時間だけだが、敵が出なくなる。	
	陣強の念	回復	5	味方	単独	攻撃力を回復することができる。	
	羅陣強の念	回復	60	味方	全員	全員の攻撃力回復だが、消費能力値を考えると……	
	蚕苦利の念	攻撃	150	B	全員	かなりのダメージを与えることができる。	
	亜羅玉の念	攻撃	15	B、C	単独	敵の特殊能力を封じてしまう。	
	恩奇利の念	攻撃	100	A、B、C	複数	強い敵にまでダメージを与えられるのだ。	
	地獄流しの念	攻撃	300	B、C	全員	味方がそろっていれば、敵を全滅させられる。	
	奪観音の念	攻撃	5	B	単独	敵の体力を奪い取ることができる。	
	雑無打の念	防御	20	味方	単独	味方の攻撃力が増えるのだ。	
アレック・ヘストン		名前	系列	使用値	対キャラ	対キャラ量	備 考
 <p>占い師ともなれば魔法のような能力があっても不思議ではない。この際、年齢は関係ないっ。</p> 	アットユーマ	移動	40	味方	全員	行きたい町へひょいと移動することができる。	
	ピンピーン	回復	30	味方	単独	病気や毒の状態から健康な体へと一気に回復する。	
	マンターン	回復	100	味方	単独	体力、攻撃力、す速さが完全に回復する。	
	ベンリダーナ	回復	1500	味方	全員	能力値以外がすべて回復してしまう。ありがたい。	
	ザザーン	攻撃	5	B	単独	敵にダメージを与える。	
	ドドーン	攻撃	40	A、B、C	全員	消費能力値を考えると、お得な攻撃といえる。	
	ババーン	攻撃	50	B、C	全員	敵の特殊能力を封じる。クークがいれば使える。	
	ヒューン	攻撃	0	B、C	単独	敵から能力ポイントを奪い取ってしまうのだ。	
	アラヨット	防御	10	B、C	単独	敵がかけてきた特殊能力を反射してしまう。	
	ホイサット	防御	120	A、B、C	全員	全敵キャラの特殊能力を反射。ああラクチン。	
	モノゴツツイ	防御	150	味方	全員	攻撃力とす速さアップ。クークとマイマイが必要。	
ホナサイナーラ	防御	10	味方	全員	味方がまとまって逃げるができる。		
マイマイ・プロット		名前	系列	使用値	対キャラ	対キャラ量	備 考
 <p>予知能力だって持っているマイマイだが、こんなこともできる。言葉使いが幼稚でも許せまぢゅ。</p>	ピューンパ	移動	60	味方	全員	ダンジョンから地上へ脱出する。何かと便利。	
	シュツシュラ	回復	5	味方	単独	す速さが回復する。	
	シュタラタ	回復	60	味方	全員	全員のす速さを回復することができる。	
	パンビー	攻撃	10	B、C	複数	敵の攻撃力がダウンする。ゴンザがいればね。	
	ポポロン	攻撃	10	B	複数	敵のす速さをダウンさせてしまう。	
	ランブー	攻撃	20	B	単独	こちらは敵の防御力をダウンさせる。	
	パッポンパ	攻撃	30	B	単独	敵がいきなり消滅しちゃうのだ。	
ゴンザ・プロット		名前	系列	使用値	対キャラ	対キャラ量	備 考
 <p>がーん、やはり見てのとおり</p>	岩石崩し	攻撃	30	B	複数	岩を崩してダメージを与える。力持ちだもんね。	

特殊能力の種類を増やすには本を読めばいいが、能力値が増えなくてはせっかくの特殊能力も思う存分使うことができない。これには、今持っている能力を可能な限り使うことによって経験を積んでいくことが必要だ。種類と能力値を並行して増やしていくことが理想といえるだろう。

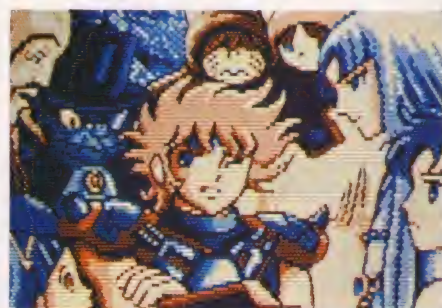
もうひとつ、能力値を増やす方法がある。ふだんの行動として、「能力値の訓練」のコマンドを選ぶ

のだ。これならば簡単に能力値が増えていくぞ。

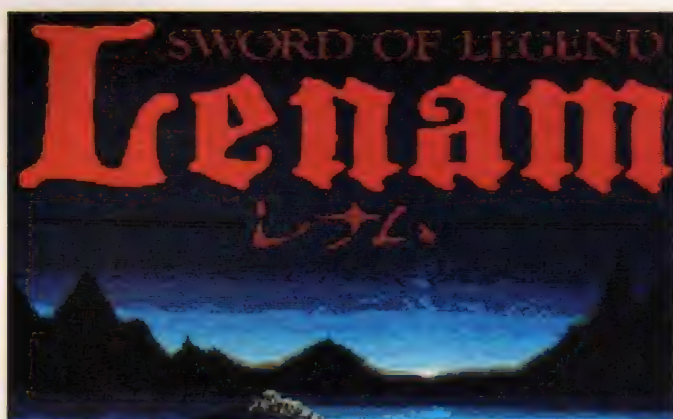
第1部で能力値を上げることに専念してほしいのが、幼いクーク・ロー・タム。最終的にクークは勇士となるけれど、勇士として最初に選ばれたのはお父さんのバビルだ。第1部で活躍するのはバビルのほうなのである。ではクークといえば、体力はないし、武器を持たせてもあまり役には立たない。戦闘はもっぱら父親にまかせ、第2部に備えて能力値を上げておくほうがいいだろう。

早くひとりひとりのストーリーを終わらせ、8人のパーティーとなってビド軍を倒したい。しかし、見ず知らずの8人が集まったところで、チームワークはバツグンというわけにもいかない。もともとから協調性の乏しい者もいるし、仲間とはいえ好き嫌いだってある。そこがまたおもしろいところでもあるが、性格がどうであれ、第2部での戦闘を少しでも

ラクにするためには、第1部で各キャラクターを成長させなきゃね。来月号では第1部でのマップを中心に説明していこう。



★7つのストーリーを終えて、やっとこうなるのだ。



物語の中盤までを一気に紹介 レナム

『ハイディフォス』に次ぐヘルツの新作は、RPGとアドベンチャーゲームの要素を持った『レナム』。今月中盤までのモンスターのデータも地方ごとに紹介するぞ。

■ヘルツ MSX2 8800円(税別) (2DD)

今から1500年前、世界は邪教神バーデイスの邪悪な力によって闇に閉ざされていた。この邪教神を倒すため魔法一族であるレナムは、聖剣ソルを使うことでバーデイスを滅ぼしたのである。

そして現在。邪教神とレナムの戦いは長い年月を経て、伝説として人々に語られるようになっていた。しかし、バーデイスは完全には滅びていなかったのだ。邪教4神官の力を借りて、今まさにこの世に復活しようとしていたのだ。これを知った魔法使いのティナは、レナムを捜すための旅に出た……。

『レナム』の特徴は、ロールプレイング部とアドベンチャー部が完全に分かれていることだ。実際には街や城で情報を集めたあと、敵と戦いながら次の目的地に向かう、といった繰り返りでストーリーがスピーディーに進んでいくのだ。



●洞窟などのロールプレイング部分ではモンスターたちと何度も戦うことになる。

キャラクター紹介



リーク・ラウエル

本編の主人公。ちょっとおっちょこちょいだが剣の腕はかなりのもので、ソードマスターの位を授けられている。戦闘重視の戦士だ。



ティア・ネイ・ラーバ

失われた魔法種族レナムを捜すため、各地を旅していた魔法使い。攻撃力もHPも少ないが、さまざまな魔法を操ることができる。



アレス・ガザイン

旅の途中で仲間に加わる忍者。攻撃力はリークより少し劣るが、体得した忍術を使うことによって、4人の中で最強の強さを発揮する。



ミーティ・ラウリー

行方不明の兄を捜すため、アレスと旅を続けていた修道士(モンク)。武術を心得ているうえに魔法もある程度使えるので、頼りになる。

ラ・エールの街



物語はここ、ラ・エールの街にティアが訪れるところから始まる。まず最初は仲間もいないので、街の人から話をいろいろ聞いてみることにしよう。どう

やら今日は1年に1度の剣術大会の日らしく、街中がお祭り騒ぎの真っ最中。ティアが街の人に連れられて大会場に行くと、ちょうど決勝戦が始まるところで、今後仲間になるリークの姿を見ることができるはずだ。

ふたりがレナムのことや邪教神のことについて話していると、突然リークのライバルであるタイランドが襲ってくる。

なんとタイランドは邪教神の手下になっていたのだ！ でも弱いので、さっさと倒すべし。



●タイランドやくのーがリークたちを襲う。

ミーマの村



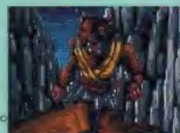
ラ・エールの街の次に来ることになるのが、このミーマの村。ここに来るには、コボルトなどのモンスターと戦わなければならないので、必ず宿屋で体力を回復しておこう。残りの余ったお金でポジションや装備をそろ

えておくことも忘れずに。この村では、神父にレナムについての話を聞かなければならない。ファーレス城のミネア姫がレナムのことを知っているそうぞ。また、この村の道ばたを調べると何か見つかるかもしれないぞ。

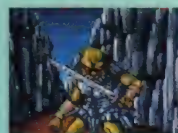
ラ・エールの街からプロムの穴までの戦闘方法

序盤に登場する敵はそれほど強くないとはいえ、敵が複数で現われた場合、対応を間違えると全滅してしまうことがある。そこで、まだ仲間のレベルが低いときはスリープの魔法を使うことをおすすめする。消費MPも2と少なく、強い敵に効果的だ。

●コボルト●



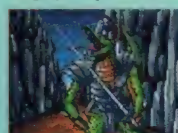
●ゴブリン●



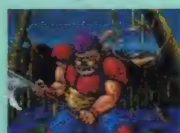
●トロール●



●リザード・マン●



●オーク●



プロムの穴



城に行く前に、まずこのプロムの穴で王家の宝であるアイズ・オブ・マジックを見つけなければならない。ここには武闘着や魔法のローブといった店では買えない防具があるから、マジックキーをたくさん持って行こう。アレとミーティという仲間も加わるぞ。

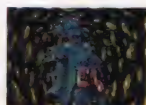
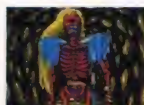
プロムの穴内部の モンスターデータだ

・スケルトン・

・ゾンビ・

・ワイト・

・インプ・



この穴の中で現われる敵で注意したいのは、ファイアーを唱えるインプくらい。ボスのスペクターナイト以外は楽勝だ。

スペクターナイトだ!



宿屋はかならず "お泊まり"セーブで

町や村にかならずあるのが仲間のHPやMPを完全に回復してくれる宿屋だ。この宿屋に泊まると、ゲームのセーブをする"お泊まり"か、セーブをしない"ご休憩"のどちらを選ぶか聞いてくる。安全のため"お泊まり"を選ぼう。



◆宿屋の姉さんはとても同じ顔の姉妹?

ファース城



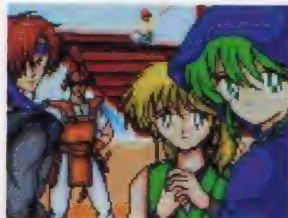
プロムの穴からアイズ・オブ・マジックを奪い返したリークたちだが、なぜか城の前には門兵がいなくなっている。なにか城の中

で大変なことが起こっているようだ。とりあえず城の中に入ってみよう。まわりを探索しているうち、衛兵たちに見つかってしまうはずだ。とりあえずふた手に分かれて逃げたリークだが、衛兵たちがやけに殺気だったのが気になる。

でもそれもそのはず、たった今城内で王様が何者かに殺され、レナムを知っているミネア姫までもがさらわれてしまったのだ! どうやら、世界の破滅を狙っているのは邪教神だけでなく、悪魔族という別の一派もいるようだ。



◆悪魔族のボーン・ゴーレムが犯人だ。



◆家臣から姫を助けてほしいと頼まれ、4人は一路、東のノーラス大陸へ。

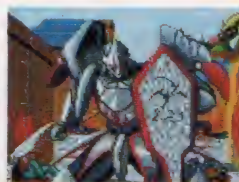
トノムの港町



トノムの港町に着いたら、家臣から言われた通りにサムの家を捜してみよう。サムに会って今までの話をすれば、頼もしい仲間にな

ってくれるはずだ。また、サムの家にはヘイストグリーブとパワーリングが置いてあるから手にいれておこう。ちなみに、宿屋に泊まると魔戦士と戦うことになるぞ。

◆3人の魔戦士のひとり、ドガールが登場。



海上で現われるモンスターデータだ

海上で現われる敵はかなり強い。なかでもW・エレメンタルのショックの魔法はくらうと強烈なので、スリートをかけること。経験値はいずれも高いのが救いか。

・ガーゴイル・

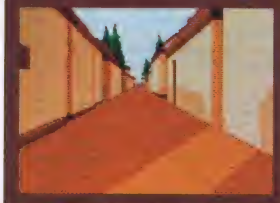
・W・エレメンタル・

・ラミア・

・シーサーベント・



バ・ハートの町



中盤最大の見せ場が、このバ・ハートの町だ。この町に着くと、すぐさま邪教界3人の魔戦士のひ

とり、レーバリックが襲ってくる。こいつは、とにかく強い! HPは1000近くあるせに、レベルの高いブリーズの魔法でまとめてダメージを与えてくる。倒すにはスリートをかけつつアレスの必殺技"神体分裂"を連続で使うしかない。もちろん、誰かが倒れたときのためにグレートヒールの魔法をいつでも使えるようにしておくことだ。

レーバリック



その後の展開はどうなる?

レーバリックを倒しても、邪教神バーディスの復活をもくろむ邪教4神官、そしてグレート・デーモン率いる悪魔族など、リークたちの前には強敵がいっぱい。はたしてリークは伝説の魔法種族を見つけることができるのか?



キミは最強のロボットを作れるか ロボクラッシュ

『ロボクラッシュ』の発売が秒読み段階に入った。シミュレーションにRPG要素がプラスされたこのゲーム、普通のゲームよりも攻略は2倍は難しくなっている。そこで今月は、このゲームの基礎の基礎、どうすれば強いロボットが作れるかを順を追って細かく解析してみたいと思う。



■システムソフト MSX2 価格7800円[税別](2DD)

システムソフトの最新作、『ロボクラッシュ』はロボットどうしの戦闘をリアルにシミュレートしたゲームだ。しかも、このゲームにはロボットの成長や、町での情報収集といったRPG要素も取り入れられているのだ。キミの目的は、最強のロボットを作り上げ、現在のロボクラッシュチャンピオンを倒すことだ。

と、ここまでは先月号のニューソフトで紹介した内容だ。で、そ

の先月号の内容で少し間違っていたところがあったので、まずそれを訂正しておこう。前号で、戦闘には正式な競技と、ストリートファイト的な戦いの2種類があるという書きかたをしていたんだけど、これは間違いでした。このゲームには全部で4つの島が登場するんだけど、ようするにこの島自体がひとつの巨大な競技場になっているらしいんだ。だから、ストリートファイトがすなわち正式競技っ

てことになるわけなんだ。

それともうひとつ。会ったロボットと会話できると書いたのも間違いでした。情報をくれる人はちゃんと別に存在していて、敵ロボットと会話することはないんだって。各関係者様、ども、ごめんなさい。

それ以外の基本的なことは前回お伝えした通りなので今回はそれらの細かい説明は省略し、ロボットの作りかたを解説していきたい

と思う。

強いロボットを作るためのポイントはいくつかあるけど、最終的にはパーツの選びかたで、ほとんど決定されるといっても過言ではない。それもただ、それぞれ最高のパーツを装備すればいいというものではないんだ。パーツには各自、相性というものがある。どのメーカーのものが自分のロボットに最適のパーツなのかも見極める必要があるんだ。

強いロボットの作りかた教室(第1回・入門編)

BODY

まず決めなくてはならないのが、ロボットの本体、ボディーだ。ここにいろんなパーツを載せていくわけだから慎重に選ぶ必要がある。ボディーは大きく3つのタイプに分類される。自分の戦略にあったものを選ぶといいだろう。また、長い付き合いになるわけだから、容姿も自分好みのものを選んだほうがいいぞ。愛着がないと手入れする気にならないからね。

スプライトタイプ



小型で軽量のロボットだ。4輪駆動のものやホバー移動するものが中心で、一般的に機動性が高く足で勝負するタイプだ。値段が安いのが利点。欠点は装甲の薄さと、搭載重量の少なさである。

ナイトタイプ



いわゆる人間型の2足歩行タイプ。機動力はスプライトタイプに劣るものの、汎用性や、改造の自由度が高いのが魅力である。なんといっても形がかっこいいのが最大のポイントだ。

ケンタウロスタイプ



名前のイメージ通り4足歩行するものもあるが、ほとんどはキャタピラ移動の重装甲タイプだ。当然、搭載重量も最大級で、パワーにものをいわせる武闘派には最適のロボットである。

COMPUTER



ロボクラッシュのロボットにはいちおう人間が搭乗しているのだが、複雑なロボットの姿勢制御などをひとりの人間が操作できるはずがない。こういった複雑なことを一手に引き受けるのがコンピュータなのである。早い話が賢いコンピュータを搭載したあるロボットのほうが何をしても反応が早いということである。このコンピュータの性能はその容量の大小で決定される。

ENGINE



エンジンはロボットのパワーを決定する重要なパーツだ。エンジンの性能はパワー係数、重量、燃費の3つの数字で表わされる。パワー係数はトルク、馬力、発電量などを総合したもので、移動速度、攻撃力などに関係してくる。ちなみに移動係数はロボットの総重量をパワー係数で割ったものだ。また、タンクの容量を燃費で割ると移動時間が求められるのだ。

TANK



普通の燃料タンクである。容量が大きいものほど長時間移動できるわけだが、当然それに比例して重量も増えていく。ロボットを軽量型にするときに、このへんのバランスを考えるのが難しいところだろう。

● 近距離

近距離武器は、ロボットどうしが直接の格闘戦になったときに威力を発揮するものだ。つまり、腕や足に直接装着してパンチやキックの攻撃力を増大させるパーツが多い。腕につけるパンチブースターやブレードアームのほか、頭につけるツノとか、攻撃用の尻尾なんというのものもある。

● 中距離

いわゆるRPGとかでもっともノーマルな武器がこの中距離武器である。名前もまったく同じなのでどんなものかだいたい想像がつくだろう。たとえば、ショートソード、バトルアックス、モーニングスターなんかがそう。こういう武器をぶんぶん振り回して戦う姿はなかなかかっこいいのだ。



● 長距離

中距離武器よりも全長が長めの武器。槍型の武器だと思えばよい。離れた位置から攻撃ができるため先制攻撃で相手の足を奪うのに最適な武器だ。このタイプには次のようなものがある。高圧電流が流れている電磁ムチ。柄の長いバトルアックス、ハルバード。ロケットパンチなんてものもあるぞ。

● 遠距離

遠距離武器はRPGという弓矢のような働きをするものだ。致命的なダメージを与えることはできないが、かなり離れた場所からでも攻撃ができるので、先制攻撃をかけるためになくてはならない武器だといえる。このタイプの武器の中ではクロスボウとシュリケンランチャーがお手ごろだ。

● 禁止武器

読んで字のごとく、協会から使用を禁止されている武器だ。これらの武器は通常武器よりもはるかに高い破壊力を持っていて、観客やパイロットに危険を伴うために禁止されたのだ。が、プロレスの凶器攻撃と同じようなもので、見つからなければ使用することも可能なんだな。こりゃいいった。

OPTION

ターボブースター

エンジンに取り付けるとパワー係数が上昇し、その結果移動速度が速くなる。攻撃を受けるとすぐに壊れてしまうのが欠点だな。

Mgコーティング

関節駆動装置に磁性を持たせることによって、反応速度を迅速にする装置のことだ。

シールド

言うまでもなく防御用の盾だ。お金に余裕があったら装備しておくといいんじゃないだろうか。

ターンパーツ

腰関節の駆動強化パーツだ。腰がよく回ると、武器を使用するとき狙いがつけやすくなるのだ。

TACTICS

||||| 行動パターン |||||

移動、狙い、攻撃、防御の4つの基本行動のうち、どの行動に重点を置くかを決定するのが、行動パターンのグラフだ。

もちろん自分なりの戦略があるだろうからある程度は勝手に決めてくれていいのだが、ロボットのほうにも得意とする戦法があることを忘れないでほしい。たとえば、スプライトタイプはすく移動し

ながら隙をみて攻撃するのが得意だし、ケンタウロスタイルは移動より狙いや攻撃中心の戦いかたが好みなのだ。これを間違えて、スプライトタイプに防御中心の戦いをさせたりしてもうまくいくはずがない。わかるよね。

行動パターンは各ロボットが、その特性を最大限に活かせるように設定してやらなくてはだめだ。

||||| 攻撃目標 |||||

攻撃目標とは、敵ロボットの頭部、胴体、腕、足(駆動装置)のどの部分を重点的に攻撃するかを決定するグラフだ。

各部分にダメージを与えるとそれに比例して相手の能力が低下していく。だから、このグラフは相手のもっとも得意とする戦略の最重要パーツを狙うようにするのが一番効果的だろう。

頭部はコンピュータが収まっているので、ここにダメージを与えると、全体的な思考力、反応力を低下させることができる。同じように、胴体へのダメージは狙いを鈍らせ、腕への攻撃は敵の攻撃力を低下させる。足へのダメージは、移動スピードが顕著に低下するのでどのタイプのロボットにもわりと有効な攻撃となる。

||||| 接近距離 |||||


相手に対して、つねにどのぐらいの間合いをもって対峙すればいいかを設定するところだ。

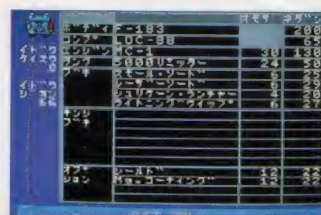
この設定も自分の戦略によって変える必要があるが、一般的に装

甲やパワーに自信があるロボットは近距離、装甲が薄くスピードで勝負するタイプは遠距離に設定しておけばいいだろう。どれを選んでもあまり影響はない。

とりあえず完成!

とまあ、ここまで説明してきたけど、初めはあまり深く考えてもしょうがない。てきとーにぱぱっと作っちゃって、そのへんにいる敵と戦ってみよう。負けたって? 負けて当然だよ。最初から勝てると思っているほうが間違いというものだ。結局、強いロボットを作るためには何十回という試行錯誤の繰り返しが必要なんだ。ま、しかしそんなに過酷なことじゃない。何回かやっているうちに自然と強いロボットが作れるようになるからね。それに、苦労が大きいほど、勝利の喜びってものも比例して大きくなっていくわけだしね。

 では、戦ってみましょう



品名	価格	在庫
ターボブースター	2000	1
シールド	1500	1
マグコーティング	800	1
ターンパーツ	1200	1
パンチブースター	1000	1
ブレードアーム	1800	1
ツノ	500	1
尻尾	1000	1
クロスボウ	3000	1
シュリケンランチャー	2500	1
電磁ムチ	1500	1
バトルアックス	1200	1
ハルバード	1800	1
ロケットパンチ	2200	1

● サンプルロボットのパーツ構成だ。2回ぐらい勝っているからやや金持ち。



● 戦略は攻撃重視で、相手の足を攻撃して移動力を下げる作戦に決定した。



● 手に汗握る戦闘シーン。プレイヤーは声援を送ることしかできないのだ。



● なんとか勝利を収めた。だが、次も勝てるという保証はどこにもない。

敵キャラはRPGのかなめなのだ

RPGコンストラクションツール

Dante

先月号のシナリオの基本的な作り方に続き、今月は敵キャラの作り方を紹介しよう。RPGをやってる時間の大半は敵と戦っているわけだから、これはかなり本腰を入れて作らないとおもしろいものはなかなかできないぞ。

バランスとりには命をかける!

敵キャラ作成の手順は簡単だ。まず最初にグラフィックエディタで絵を描いて、そのあとエネミーエディタでそれぞれのパラメータを設定していく。あとはテストプレイをするだけなのだ。

気をつけないといけないのが、敵キャラそれぞれの攻撃パターンだ。敵キャラ1匹につき4種類あるわけだから、その組み合わせ、

配分には、十分注意しなければならないことになる。またそれぞれの攻撃パターンには確率が設定されているので、そのことにも気をつけなきゃいけないぞ。

今回ここで紹介する敵は、何者かに操られた子供たち。いきなり凶暴化した子供たちが小学校を占拠してしまったのだ。この事件を解決するために立ち上がった“ぼく”たち一家。でもどうすれば、凶暴化した子供たちを救うことができるのだろうか?



① 敵キャラの絵をかく

最初にすることは、もちろん敵キャラの絵を描くことだね。横32ドット×縦48ドットの大きさで自由に描いていいんだけど、ひとつ注意してほしいのが背景の色だ。グラフィックエディタの拡大モードで、右下に色が15色ズラズラッと並んでいるよね。その一番左下の色がその背景の色だ。敵キャラの絵の背景には、必ずこの色を使うようにしてね。でないとゲーム中での敵キャラの絵が変になる。もちろんパレットで、色を茶色っ



◆何者かに操られている、という設定の子供たちなのだ。

ぼい色から灰色に変える、なんてことは自由にやっていいぞ。

また、たくさんの敵キャラをラックして作りたいときは、ひとつの絵をコピーして色だけ変える、という方法を使おう。

テストプレイをする前にしておくこと

テストプレイをする前にしておかないといけないことがふたつあるのだ。まず、主人公が最初、どこにいるのかを設定すること。もうひとつがボスキャラ以外の普通の敵キャラを出すか出さないかの

設定をキチンとすること。前者は、キャラクターエディタの“初期設定”というサブコマンドで設定する。後者はメッセージエディタで設定することになっている。このふたつを忘れずにやっておこう。

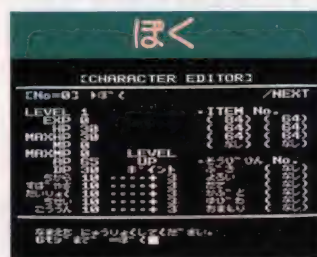


キャラクターエディタの“初期設定”というサブコマンドでは、主人公が最初にいるMAPの番号、X座標、Y座標などを設定できるようになっている。これをやっておかないと、ゲームを始めても、変なところから始まり、テストプレイができないことになるぞ。



メッセージの中に“移動”のメッセージがあったよね。その最後に“e”のパラメータがあったのを覚えてるかな? “e1”としておくと敵が出るようになるので、ダンジョンのような敵が出てくる場所の入り口には、必ずこの“e1”の設定をしておこうね。

■ たのしいプレイヤーキャラクターたち ■



↑ AP(攻撃力)とDP(防御力)に注目。いちおう主人公なので、少しだけ高めの設定にしている。



↑ やっぱり大人のほうが子供よりも強いわけで、“ぼく”より攻撃力、防御力を高めている。



↑ があちゃんは女ということで、防御力を弱めに設定した。それでもHPは大人だから多めにしたぞ。



↑ じいちゃんは、やっぱり全体的に弱め。隊列を組むときはうしろに下げたいところだね。

今回作った敵キャラたちだ

②パラメータを設定する

★HP

敵キャラの絵ができたら、こんどはそれぞれのパラメータを設定してゆこう。HPは、主人公たちが使う攻撃魔法の強さによって決まってくる。魔法を使ってもあっさり死なない程度にHPの値を決めよう。魔法の与えるダメージの倍くらいが目安かな?

★GOLD、経験値

経験値は、主人公たちが戦って、レベルがいくつから、いくつにまで上がるか、によって決まってくる。いったい何ポイント経験値を稼げばいいのか、ちゃんと計算してから決めてゆこう。ちなみに、レベルアップに必要な経験値は、キャラクターエディタの“けいさん”のサブコマンドで調べることができるようになってる。

★攻撃力、防御力

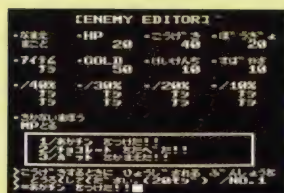
ダメージの計算式は下のとおり。味方の攻撃力と敵の防御力の差は20~30ぐらい、敵の攻撃力と味方の防御力の差は10~20ぐらいが適

ダメージの計算方法

$$\text{攻撃される側のHP} \times \left(\frac{\text{攻撃する側の攻撃力} - \text{攻撃される側の防御力}}{\text{の攻撃力}} \right) \div 60$$

★攻撃パターン

攻撃パターンの設定は最も注意しなければいけない部分だ。バランスとりも、たくさんテストプレイしなければ確かめることができ



★敵キャラのパラメータはこのエネミーエディタで設定するぞ。

★すばやさ

これが案外、重要なパラメータなのだ。たとえば、相手を眠らせる魔法を使う敵がいて、そのすばやさが高いと、あっという間に味方が眠らされ、何も手出しできずにひどい目に遭う、なんてことになるのだ。すばやかの値が低ければ、それなりの対処ができるんだよね。最初にやつつけちゃうとか、逆に眠らせるとか。そうかといって、どの敵キャラもすばやかの値が低いとなると、なんとなく戦ってて緊張感がないしねえ。

当然だろう。しかし、あくまでこれは4人以上のパーティーの話で、それより少ないパーティーの場合は、敵の攻撃力、防御力ともに5~10ポイントほど下げてちょうどいいぐらいだろう。

ないぞ。だから最初は単純な攻撃パターンの設定でバランスをとっておいて、あとから徐々にバリエーションを広げていく、というやり方のほうが簡単にバランスよく仕上げることができるだろう。

まこと	
HP	20
攻撃力	40
防御力	20
GOLD	50
経験値	10
すばやさ	10

確率	攻撃パターン
40%	魔法を使わない普通の攻撃
30%	魔法を使わない普通の攻撃
20%	魔法を使わない普通の攻撃
10%	魔法を使わない普通の攻撃

あきら	
HP	20
攻撃力	30
防御力	30
GOLD	60
経験値	11
すばやさ	28

確率	攻撃パターン
40%	魔法を使わない普通の攻撃
30%	魔法を使わない普通の攻撃
20%	魔法を使わない普通の攻撃
10%	魔法を使わない普通の攻撃

ゆかり	
HP	20
攻撃力	35
防御力	21
GOLD	40
経験値	9
すばやさ	20

確率	攻撃パターン
40%	HPを回復させる魔法
30%	魔法を使わない普通の攻撃
20%	魔法を使わない普通の攻撃
10%	HPを回復させる魔法

まり	
HP	20
攻撃力	40
防御力	17
GOLD	53
経験値	13
すばやさ	2

確率	攻撃パターン
40%	HPを回復させる魔法
30%	魔法を使わない普通の攻撃
20%	魔法を使わない普通の攻撃
10%	全員のHP回復の魔法

たかし	
HP	20
攻撃力	41
防御力	18
GOLD	45
経験値	10
すばやさ	3

確率	攻撃パターン
40%	HPを回復させる魔法
30%	魔法を使わない普通の攻撃
20%	魔法を使わない普通の攻撃
10%	魔法を使わない普通の攻撃

みちこ	
HP	20
攻撃力	39
防御力	23
GOLD	60
経験値	12
すばやさ	16

確率	攻撃パターン
40%	魔法を使わない普通の攻撃
30%	魔法を使わない普通の攻撃
20%	魔法を使わない普通の攻撃
10%	魔法を使わない普通の攻撃

みどり	
HP	20
攻撃力	38
防御力	20
GOLD	55
経験値	10
すばやさ	15

確率	攻撃パターン
40%	防御力を高める魔法
30%	魔法を使わない普通の攻撃
20%	魔法を使わない普通の攻撃
10%	魔法を使わない普通の攻撃

ごんた(ボス)	
HP	50
攻撃力	40
防御力	65
GOLD	200
経験値	20
すばやさ	10

確率	攻撃パターン
40%	魔法を使わない普通の攻撃
30%	魔法を使わない普通の攻撃
20%	HPを回復させる魔法
10%	攻撃力を高める魔法

作品募集中

RPG コンストラクションツール『Dante』でコンストラクションした作品を募集しています。住所、氏名、年齢、電話番号を明記したうえ、右のあて先まで送ってください。なお、送っていただいた作品はお返しすることができませんので、必ずユーザーディスクのバックアップを取り、

その片方を送ってくるようにしてください。たくさんのご応募、お待ちしております。

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
株アスキー
MSXマガジン編集部
Dante 作品募集 係

全 130店舗の **TAKERU** で発売中だ!!

- 機種 MSX2(VRAM128K)/MSX2+ PSG/FM音源対応
- メディア 3.5インチ2DD
- 価格 4500円[税込]

特集 夢をのせてMSX



夢をのせて400万台。



先月号でもお知らせしたように、今年の1月末でMSXの国内外のメーカー出荷台数が400万台を突破。日本国内に200万台、世界各国に200万台ものMSXが広まったわけだ。1983年の仕様発表から7年。MSXが歩んできた歴史を振り返りつつ、これからMSXがどう発展していくかを考えてみよう。また、春から夏にかけて行なわれる、400万台キャンペーンの情報もお届けするのだ。

CONTENTS

70 世界に広がるMSXマシン

MSXの誕生からこれまでの経過を、日本国内と海外について振り返ってみる。MSXが目指し達成したものは何だったのか。

72 デザインで勝負のMSX1

基本仕様が同じだけに、デザインや付加価値で差別化をはかった初期のMSXマシンたち。どれもバラエティー豊かなのだ。

74 実用性を増したMSX2

画面表示機能をアップして登場したMSX2。ホームパソコンという手軽さはそのままに、本格派パソコンに生まれかわった。

76 漢字機能充実のMSX2+

漢字BASICを搭載し、日本語処理が強化されたMSX2+。2万色近い色表現が可能な自然画表示機能も搭載されたのだ。

78 実用分野でのMSXたち

MSXという表示はないけれど、生活の中に入り込んだMSXは数々ある。そんな実用分野で活躍するMSXを紹介するぞ。

80 MSXの未来はどうなる!?

ソフトウェアやハードウェアの充実で、ますます使いやすくなったMSXは、これからどんな方向に進んでいくのだろうか。

82 400万台キャンペーン開催

豪華賞品が盛りたくさんのコンテスト情報や、間もなく開催されるMSXフェスティバルの情報を、ドーンとお送りするのだ。

MSXが目指したのは、真の意味でのホームコンピュータ

1983年に産声をあげたMSX。子供からお年寄りまで、誰もが手軽に使えるコンピュータを目指して、アスキーが提唱したものだ。1985年にMSX2、そして1988年にはMSX2+と、すこしずつ機能も追加されて現在世界に400万台。そこで、すっかり国際的になったMSXの成り立ちを、もういちど振り返ってみよう。キミの知らなかったMSXの一面が、見えてくるかもしれないぞ。

ハードとソフトを共通に

誰もが使えるコンピュータ。たとえば電源を入れるだけで、たとえば居間のテレビにつなげるだけで、それこそ家電製品と同じ感覚で使えるコンピュータというのが、MSXが目指したものだ。しかもハードメーカーという枠を超え、どのメーカーのマシンでも、ソフトウェアや周辺機器が共通に使えることを考えて作られたんだ。

友だちの家で聴いたCDを、自分のステレオで聴こうとしたらダメだった、なんてバカな話はないでしょ。パソコンのソフトもそうならいいな、と思ってMSXが作られたわけだね。実際にマシンを発売

したメーカーも、従来のパソコンメーカーとは違って、松下やソニー、サンヨー、東芝、日立などといった、家電メーカーが中心になっていたんだ。

MSXを特徴づけているカートリッジスロットも、「電源を入れるだけで使えるコンピュータ」を実現するのに一役買っている。ゲームカートリッジをセットして電源を入れれば、それだけでゲームがスタートするわけだからね。

MSXが発売されたころの、ほかのパソコンの状況を考えると、データレコーダからプログラムをロードするタイプのものがほとんど。実際にゲームが動くまで何分も待つ、なんてものばかりだったから、このカートリッジがいかに便利かわかってもらえるかな。

現在ではディスクドライブの普

及もあり、カートリッジのソフトは減ってきている。でも、だからといって、カートリッジスロットの有用性が失われたわけではない。マシン本体に外部機器などを接続するための、拡張スロットとしての役割が残されているのだ。

古くは、メインRAMが16キロバイトしかないMSX1を、32キロバイトや64キロバイトマシンにするための増設RAM。最近では、パソコン通信をするためのモデムカートリッジやワープロカートリッジなども、このスロットを使って本体の機能を拡張した例。MSX1が発売されたころは1スロットマシンが多かったけど、MSX2+はすべて2スロットを装備していることを考えると、スロットは昔以上に利用されているといいね。

さて、MSXのもうひとつの特徴といったら、専用モニターを必要としないこと。マシンの背面を見れば、RF、ビデオ、RGBなんてコネクタが並んでいるでしょ。これはつまり、家庭用テレビのアンテナ端子、ビデオ端子、そしてちょっと高価なテレビにあるRGB端子のどれにも接続できるということ。マシン本体さえあれば、いつでもどこでもMSXで遊べるわけだ。

そんなコンセプトを持って1983年に誕生したMSXも、すこしずつパワーアップされて現在はMSX2+。それでも7年前に開発されたMSX1用ソフトは、MSX2+でもちゃんと動くんだ。それがアッパーコンパチビリティ。ハードとソフトを共通にすることを目指して誕生したMSXだから、バージョンが変わっても互換性は保たれているわけだね。だからこそ、全世界に400万台ものマシンが出荷されたのかもしれない。



MSXはワールドワイド

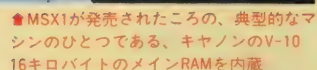
MSXが日本以外に200万台出荷されているといっても、どんな国で売られているのか知らない人も多いよね。そこで、各国のMSXを訪ねて、世界を一周してみよう。

まず、最近のMマガで紹介したのが、お隣の韓国にもMSXがあるということ。デーウーというメーカーから発売されていて、なんとハングル文字が画面に表示されるのだ。MSX2+のスクリーンモードが0~8と10~12で、SCREEN9が欠番になっているのを、疑問に感じた人もいるんじゃないかな？ じつはこのSCREEN9は、ハングル文字を表示するためのモードとして、すでに使われていたわけなんだ。だからMSX2+で拡張されたスクリーンモードは、10~12だったというわけだね。

MSXを訪ねてアジアを行くと、次に会うのが香港。そしてユーラシア大陸を横断して、クエートやサウジアラビアといった中東にたどり着く。「Plus-X」というアスキーの光線銃も、もともとはこの中東で販売されていたというから驚きだね。

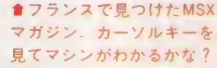
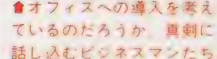
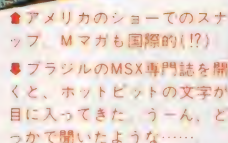
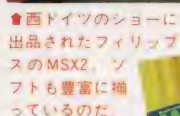
砂漠が広がる中東から、西へ向かうとヨーロッパ。南からスペイン、フランス、西ドイツ、イギリ





全世界に400万台。ハードもソフトも共通に作られたMSXだから、キミが持っているソフトも、キミが自分で作ったプログラムも、世界中にある400万台のMSXで動いてしまうのだ。

世界中どこへいってもMSXの3文字がある



■韓国にあったキーボードのないマシン仕様を満たしていないためMSXのロゴはないけど、中身はしっかりMSXしている

◆イギリスのショーで見かけた素敵なお姉さん……じゃなかった、ソニーのMSX日本ではHB-75という名前で発売されていた、64キロバイトRAM内蔵のMSX1だ

個性派マシンが続々登場したMSX1。周辺機器にも注目

1983年6月にMSXの仕様が発表されてからというもの、巷はちょっとしたMSXブーム。どんなマシンが出るんだろう、価格はいくらくらいになるんだろう、操作の難しいコンピュータだと嫌だな、などなど。そんな期待と不安が交差する中、年末に向けて各ハードメーカーからマシンが続々と発売された。当時の状況を振り返ってみる。

主流はキーボード一体型

前のページでも書いたように、MSXが目指したものはホームコンピュータ。そのため、あまり高価なマシンではなく、まずは低価格なものを、という考え方が主流を占めていたようだ。家庭用として使うのに、10万円を超えるようで

は考えてしまうからね。

MSXの仕様が発表された、1983年末に発売されたマシンの典型的な姿を描くなら、スロット数は1ないし2、ビデオ出力とRF出力、それにメインRAMを16キロバイトか32キロバイト内蔵した、キーボード一体型ということになる。価格は5万円から8万円といったところだろうか。同じ価格でディスク内蔵型のMSX2+が買える現在と比べると、「うわー、高い!」と思ってしまうけれど、当時の水準からすれば、これは安い部類のコンピュータであったわけだ。

さて、ハードとソフトの共通化を目指し、基本的な仕様を同じにしたMSXだから、どのメーカーのマシンを買ったとしても、できることはほぼ同じ。だからユーザー

がマシンを選ぶポイントというのは、ブランドイメージやデザインが中心となる。中には、「近くに〇〇の販売店があったから」というだけの理由で、マシンを選んだ人だっているハズだ。

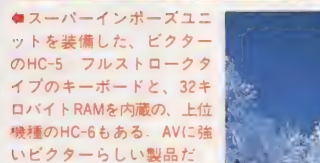
各メーカーのイメージキャラクターに、アイドルが登場したのもこのころから。ソニーの松田聖子をはじめとして、日立の工藤夕貴、ビクターの小泉今日子などの名前が思い浮かんでくる。いまでもその先駆けとなったのはMSXだったんだね。また、アイドルではないけれど、タモリ(富士通)やキングコング(松下)も、マシンのイメージキャラクターとして、広告に登場していたのだ。



◆ペンギンが南極の大地を走り回る「けっきよく南極大冒険」。キャラクターのあまりの可愛さに、一大ブームを巻き起こしたコナミのゲームです



◆ライトペンを装備したサンヨウのWAVY10。さらにスーパーインボーズ機能やスチール機能なども追加した、WAVY11というセパレートマシンも発売された
◆アメリカ生まれのパズルゲーム、「ロードランナー」もMSXに移植された。このシリーズは根強い人気に支えられ、チャンピオンシップなどの続編も登場



◆スーパーインボーズユニットを装備した、ビクターのHC-5 フルストロークタイプのキーボードと、32キロバイトRAMを内蔵の、上位機種HC-6もある。AVIに強いビクターらしい製品だ



夢をのせて400万台。

付加価値で差別化を

MSXとしての共通な仕様を満たしつつも、それ以外の部分で付加価値をつけたマシンも発売された。メーカーごとにAVやミュージック、ワープロ、グラフィックと得意な分野を開拓し、マシンに特色を持たせたわけだね。

たとえば、ライトペンを標準装備したサンヨーのマシン。現在ではなくなってしまったけれど、ライトペンとは、画面に直接触れる

ことで絵を描いたりできるペン型のユニットのこと。テープ版で付属したグラフィックソフトと合わせて使うことで、紙にペンで絵を描く感覚で、画面にお絵描きできたわけだ。また、これはMSXの仕様からは外れてしまうのだけれど、MPC-Xという専用のグラフィック拡張ユニットも発売。MSX2に迫るような画面を、実現していた。

独自のサイドスロットを装備し、FM音源をセットしたり、MIDIを使ってシンセサイザーなどをコント

ロールしていたのが、ヤマハのマシン。YISシリーズとCXシリーズという姉妹機が発売され、なんとCXシリーズはパソコンショップではなく、ヤマハの楽器店で販売されていたのだ。コンピュータのコの字も知らないような人が、シンセサイザーをコントロールするための周辺機器として、MSXを買っていったんだね。

このほかにも、スーパーインボーズ機能を拡張できるビクターのマシンや、レーザーディスクをコントロールするパイオニアのマシン、単漢字変換ながらワープロ機能を持たせた東芝のマシンなど、MSX1のバリエーションはさまざま。中でも、モニターテレビにMSXを内蔵してしまったゼネラルのマシンは、MSX史上でもっともユニ

クな存在だといえそう。

一方、周辺機器として発売されたものにも、ユニークな製品が多い。まず入力装置のひとつとして発売されたのが手描きタブレット。単行本ほどの大きさのエリアをペンや指でなぞることで、絵が描けるといふものだ。河合楽器から発売されている『ニコルの森』という教育システムには、現在でもこのタブレットが採用されている。

また、データレコーダとフロッピーディスクの中間の、クイックディスクという記憶装置や、MSXでコントロールするロボットなど、思い出深い製品は多いのだ。



◆ミツミ電機から発売されたクイックディスク。カセットテープをディスク(円盤)にしたような、ユニークな製品だった



◆MSX1を代表するシューティングゲームといったら、この「グラディウス」にとどめを刺す。コナミから発売



◆各メーカーから発売されたタブレット。絵を描いたりソフトのコマンド入力に使ったりした。◆キャリングハンドルと、内蔵されたデータレコーダが特徴的な、日立のMB-H2。カセットデッキとしても使用できたのだ



◆マシンのカラーバリエーションが豊富だったのも、MSX1の特徴のひとつ。これは3色のバージョンが用意された、松下のCF-1200だ。色によりイメージが違うね◆嘉穂無線から発売されたMSX用のロボット。あらかじめカートリッジに動きをプログラムすると、そのとりにロボットが動くのだ



◆漢字ROMや日本語ワープロ機能を内蔵した、東芝のHX-22



セパレートマシン急増

1985年の春にMSX2の仕様が発表されてから、はじめてマシンを発売したのは東芝。キーボード一体型の、どちらかといえば、それまでのMSX1マシンの流れをくむタイプのものだった。

それが、善くも悪くも、典型的なコンピュータとしての形、つまりキーボードと本体が分離した、セパレートマシンとしてのMSX2が登場するのは、1985年の暮れにかけて。当然のことながらディスクドライブも本体に内蔵。必要に応じて2ドライブに増設したり、マシンのバリエーションとして、1ドライブと2ドライブの機種が用意されるなんてこともあった。

また、セパレートマシン=高級マシンの図式も成り立って、価格も12万円くらいから、高いもので20万円を超えるものまで登場した。そのぶん機能も豊富になり、ビデオデジタイズやスーパーインポーズを可能にしたり、メモリマップーに対応した大容量RAMを内蔵したりといった具合。マシンによっては、本体の背面に専用の拡張スロットを用意し、オプションのボード(基板)をセットすることで、

手軽に機能を追加する方式をとったものもあった。

正直にいう、MSX1マシンの多くは、MSXの基本コンセプトであるホームコンピュータを意識して作られていたけど、MSX2マシンではマニア層をねらった製品が増えてきたと思う。セパレートマシンの急増が、それを顕著に表わしているんじゃないだろうか。

ただ、MSX1はゲーム専用マシンといわれ、大学生を中心としたコンピュータユーザーからは軽視されがちだったけど、MSX2の登場によって、そうした意識が変わったのは確か。とくにビクターから発売された、HC-95というふたつのCPUを切り替えて使うマシンなどは、いまだに需要があるという。

低価格化競争はじまる

MSX2が発表されてから2年目の秋。それまで高級化の道を歩んできたMSX2マシンに、一大転機がおとずれる。それが、パナソニックとソニーから相次いで発売された、低価格マシン。現在も発売されている、A1シリーズやF1シリーズのルーツは、ここにあるんだね。

価格はそれぞれ2万9800円と3万2800円。それまで発売されていた、最安価のMSX2マシンの半分以上だ。でも、メインRAM64キロバイト、ビデオRAM128キロバイト、スロット数は2つと、必要かつ十分な機能は備えていたぞ。また、プログラムの実行をストップするポーズ機能なども、このときはじめて登場したのだ。

ディスクドライブを内蔵していないことや、徹底した合理化がはかられたことにより、キータッチなどもセパレートマシンに比べ若干劣ったことは事実。そのため、自分でプログラムを組んだりするユーザーにとっては、物足りないマシンであったかもしれない。けれども、価格が下がったことから普及率が飛躍的に増し、MSXが目指したホームコンピュータという

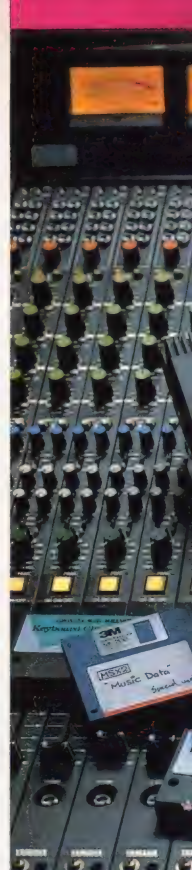
理念を、大きく押し進めた記念すべきマシンでもあったのだ。

ちなみにA1、F1シリーズは、翌年ディスク内蔵型の低価格マシンに進化。プログラミングなどの使用にも耐え得る、より一層実用性を増したマシンとなっている。

低価格マシン発売の前に、忘れてはいけない事件がひとつ。それがNEOS(日本エレクトロニクス)から発売されたバージョンアップアダプターだ。これはカートリッジにセットすることで、MSX1のマシンをMSX2に変身させるというもの。愛着のあるマシンと別れたくないユーザーから、熱狂的に受け入れられたのだ。

このほかに印象深いMSX2マシンとしては、パソコン通信の普及にともない登場したモデム内蔵マシン。ソニーのHB-T7や、受話器まで付属した三菱のML-TS2H、そしてディスクを内蔵したパナソニックのFS-A1FMなど。10万円以下のマシンでありながら、何の問題もなくパソコン通信できてしまうのだから、驚きだね。

MSX2で機能が大幅にアップ



★ずっさりしたデザインがソニーらしさを思わせるHB-F5。内蔵ソフトもあった。



★MSX2マシンに価格革命をもたらしたパナソニックのFS-A1。ニッキニッキ(2万9800円)という価格設定は、あまりに衝撃的だった。



★A1の永遠のライバルと呼べるのが、ソニーのHB-F1。スピードコントロール機能がついて3万2800円と、こちらも低価格なのだ。



★MSX2の最高級マシンと思ったらコレ。デジタイズやスーパーインポーズを可能にした、松下のFS-5500F2だ。価格もなんと22万8000円と、記録破りなのだ。



◆ヤマハといえばミュージックパソコン。このYIS604/128も、独自のサイドスロットにFM音源やMIDIをセットできたのだ。いまでもファンの多いマシンのひとつだね。

MSX

夢をのせて400万台。



◆ディスクドライブの普及は、MSX2が発表されてから。この写真は記念すべき初のドライブ、ソニーのHBD-50だ。なんと価格は8万9800円もしたんだよ。
◆アクセススピードの速さには定評のある、ヤマハのFD-05。縦置きタイプで2DD方式のディスクドライブだ。



◆シミュレーションブームを巻き起こした、光栄の『信長の野望シリーズ』。大人が楽しめるソフトウェアとして、広く人気を集めている。



◆MSX2を代表するゲームのひとつといったら、日本ファルコンの『イースシリーズ』。特に『ワンダラーズフロムイース』の多重横スクロールは美しい。

◆MSX1ユーザーを狂喜乱舞させた、日本エレクトロニクスのバージョンアップアダプタースロットにセットすると、MSX1がMSX2に変身してしまうのだ。



◆1200bpsのモデムと、JIS第1、第2水準の漢字ROMを内蔵した、三菱のML-TS2H。通信パソコンと呼ばれるものはほかにあるけど、受話器まで付属したのは、このマシンだけ。



◆ディスクマガジンのブームの火付け役、コンパイルから創刊された『ディスクステーション』だ。
◆ビットビットプロの愛称を持つのが、ソニーのHB-F900とHBI-F900というAVコンビ。デジタイズにスーパーインボーズ、テロップと、なんでもありの多機能マシンだ。



漢字モードを装備して、MSX2+は実用性を増した



使いやすさに重点を

MSX2でもサポートされていたけど、使い勝手がイマイチだった機能。たとえば、画面をインターレスモードに固定して横40文字の漢字を表示させる、なんてことも手軽にできるように改良されたのがMSX2+。"CALL KANJI"命令と、漢字変換機能が装備されたことで、BASICでも簡単に日本語を扱えるようになったわけだ。

ただ、この日本語機能というも

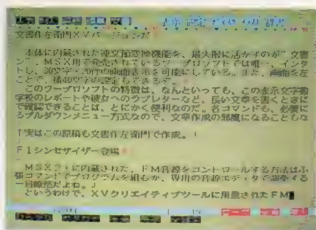
のは、ゲームをしているぶんにはあまり関係のないもの。そのためパツと見には、MSX2とMSX2+の違いは感じられず、損をしているような印象も受ける。けれどもMマガでも紹介した、"財務ノート"や"給与計算システム"といった、漢字入力を前提にして作られたソフトなどは、MSX2+の日本語機能を十分活用して作られたもの。これからこうしたビジネス分野のソフトが、MSX2+で生まれてくることは間違いのない。

また、PC-9801などの16ビットパソコンで作成した文書ファイルや、漢字のメッセージが入ったプログラムのソースリストなども、MSX2+の日本語機能があれば、そのまま利用することができる。16ビットパソコンのサブシステムとして、MSXを使っている人も多いと聞くと、MSX2+が活躍する機会もますます増えそうだね。

MSX2が画面表示を中心とした大幅な機能アップを目指して設計されたとすれば、このMSX2+は実用性に重点を置いて作られたもの。使い込むほどにその良さがわかってくるマシンなんだね。

そうそう、MSX2+の機能で忘れてはいけないのが、自然画表示と横スクロール。画面表示を制御するVDPというものが強化され、可能になった機能だ。残念ながら自然画表示は、大量のメモリを必要とすることもあって、現在ではオマケの機能みたいに思われている。でも、大量のデータをすく扱えるハードディスクが普及すれば、きっと見直されてくるはずだ。

MSX2+で標準的に使われている外部記憶装置はフロッピーディスク。でも、マシンが秘めたパワーは、それだけではまかなえないものがある。そう、ハードディスクが標準となる日も近いのだ。



◆連文節変換機能を標準装備した、ソニー"HB-F1XV"。ワープロ、音楽、アニメなどの3枚の"ソールディスク"も付属。

◆HB-F1XVに付属のワープロソフト、文書作左衛門なのだ。

◆MSX2+で自然画を取り込むためのビデオデジタイザービデオの編集などにも、いろいろと利用できそうだな。



◆アスキー製の光線銃。ジョイスティックポートに接続して使用。新しいゲームの世界を開いてくれるね



◆MSX2+では唯一2ドライブを内蔵した、サンヨーの"WAVY70FD2"。デザインもなかなかスマートだ。

◆自然画の美しさをご紹介します。写真をそのまま掲載したんだっていいっても、惜じてしまいそうだね。



◆MSX初の、カラー対応のワープロソフトを内蔵した、パナソニックの"FS-A1WSX"だ。

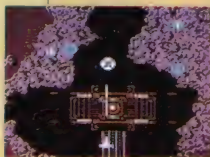


一目でわかるMSXの歴史なのだ

西暦	ハードウェアの動向	ソフトウェアの動向	社会の動向
1983年6月	MSX1の仕様発表	テープ版ソフト全盛時代 カートリッジスロットを装備したMSXマシンが発売される前は、テープ版のソフトが全盛をほこっていた。ほとんどのパソコンがデータレコーダを使って、ビュウガウガとプログラムをロードしていたのだ。	おしんブーム巻き起こる 戸塚ヨットスクール事件発生 ロッキード裁判が開かれる 任天堂がファミリーコンピュータを発売 東京ディズニーランド開園
10月	MSXマガジン0号発売 大阪でエレクトロニクスショー開催 このショーではじめて各社のMSXマシンが発表された。	ソフトハウスからMSX用ソフト相次いで発売 このころのソフトは、ROMカートリッジ版が主流。ゲームの内容も、大量のデータを必要とするRPGやアドベンチャーは少なく、シューティングなどのアクションが中心だった。	
11月	MSXマガジン創刊号発売 パソコン雑誌の常識を破り、縦組み(文章が縦書き)、中綴じ(背表紙がない週刊誌タイプ)の体裁で創刊。パソコン雑誌界のポパイを目指していた。		
1984年1月	各社のMSXマシン出揃う MSX仕様の協賛メーカー15社のうち、実際にマシンを発売したのは12社。松下、ソニー、サンヨー、東芝、日立、三菱、ビクター、ヤマハ、パイオニア、キャノン、ゼネラル、富士通から。		
5月	ソニーと東芝からディスクドライブ発売 1DD(片面倍密倍精度)タイプの外付けドライブ(スロットに接続して使う)で、価格は8万9800円。		
10月	カシオからニッキュッパのMSX登場	読者の人気投票でハイパーオリンピックが1位に以下、黄金の墓、SASA、フラッピーと続いている。	植村直己氏遭難 グリコ・森永事件発生 1万円、5千円、千円の新札発行 東京世田谷で通信ケーブル火災
11月	ソニーからMSX初のディスク内蔵型マシン登場	LD(レーザーディスク)対応のゲーム多数登場 MSXとLDをつなぐためのアダプターも発売され、どのMSXでも大迫力のゲームが楽しめるようになった。	つくば科学万国博覧会開催 日本製半導体ダンピング問題発生 通信自由化 投資ジャーナルの中江逮捕 日航ジャンボ機が墜落する ロス疑惑発生
1985年5月	MSX2の仕様発表	初のMSX2用ソフトはT&Eソフトのレイドック	
6月	初のMSX2マシンは東芝から		
10月	MSX100万台キャンペーン 12月には新宿駅南口に巨大な恐竜が出現。 各社からセパレートタイプのMSX2登場	◆MSX2のグラフィック機能をフル活用したレイドック。1DDのディスク版で発売。	
1986年7月	NAPLPS端末にMSX2が採用される	アスキーがメガROMの仕様を発表 ひとつのROMに1メガビット、つまり128キロバイトのプログラムやデータを記録できるメガROMが登場。ゲームの内容も、より複雑に高度になっていった。	フィリピンにアキノ大統領誕生 ファミコン通信創刊 ハレー彗星接近 スペースシャトル爆発事故 東京サミット開催される
8月	NEOSのバージョンアップアダプター登場	MSX-Write発売 MSX-JEという、フロントプロセッサの概念を取り入れたワープロソフトがアスキーから発売された。通常の日本語ワープロとしてはもちろんのこと、ネットワークなどにアクセスするときでも、漢字入力が可能になった。4メガROMを搭載。	
10月	バナソニックとソニーより低価格MSX2登場 価格2万9800円のFS-A1(バナソニック)と、3万2800円のHB-F1(ソニー)が登場。低価格化競争がはじまる。	MSX初の統合化ソフト、HALNOTE登場	
11月	MSXネット(現アスキーネットMSX)運営開始	ディスク版ソフトが続々登場	
12月	通信モデムを内蔵したMSX2登場 ソニーから発売されたHB-T7は、本体に1200bpsのモデムを内蔵。パソコン通信がより身近なものになった。	日本語MSX-DOS2アスキーから発売される	
1987年6月	ソニーが株式ターミナルを発売	コンパイルから初のディスクマガジン創刊される	
8月	ディスク内蔵型の低価格マシン登場 10月にソニーからHB-F1XDが、11月にバナソニックからFS-A1Fが、それぞれ5万4800円で発売された。		
10月	MSX2+の仕様発表		
11月	MSX2+マシン3社から登場 バナソニック、ソニー、そしてサンヨーの3社から。		
1988年9月	アスキーがMSX HD interfaceを発売		
10月	ソニーからビデオデジタイザー登場 MSX2+の自然画を手軽に取り込めるようになった。		
11月	MSX出荷台数が国内外で400万台を突破		
1989年7月			
10月			
1990年1月			



◆マシンのカーソルキーがガンガン壊れたという、ハイパーオリンピックの風景。



◆MSX2のグラフィック機能をフル活用したレイドック。1DDのディスク版で発売。

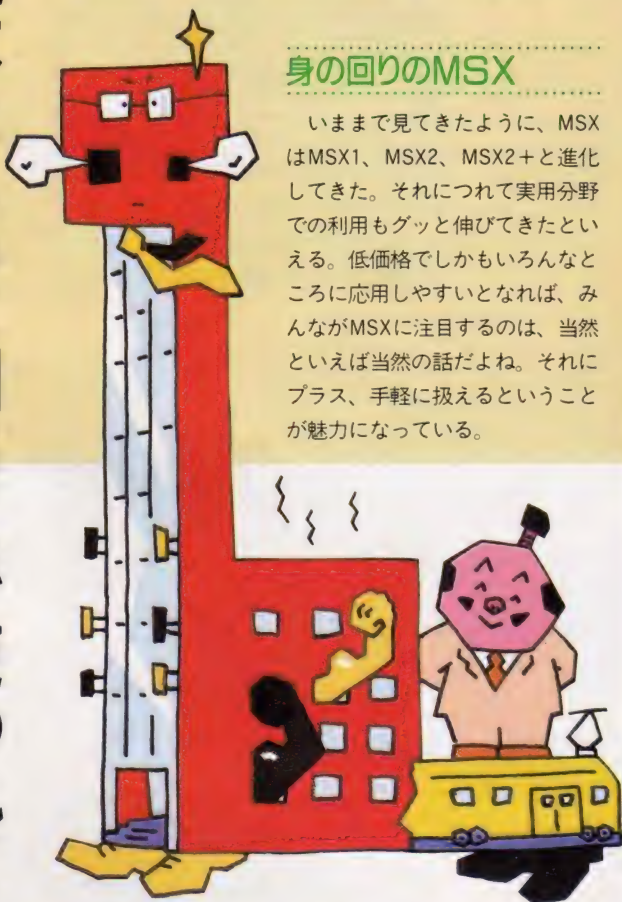


◆ディスクマガジンブームの火付け役となった、ディスクステーション。

これまでMSXの歴史、歩みなどを見てきたが、ここでちょっと視点を変えて、実際にボクたちの生活にどれだけMSXが入り込んでいるかを見ていくことにしよう。こうしてあらためて見直してみると、意外なところでMSXが使われているのがわかるのだ。MSXを名乗っていないくても、実態はMSXだというものも数多くあるぞ。

身の回りのMSX

いままで見てきたように、MSXはMSX1、MSX2、MSX2+と進化してきた。それにつれて実用分野での利用もグッと伸びてきたといえる。低価格でしかもいろんなところに応用しやすいとなれば、みんながMSXに注目するのは、当然といえば当然の話だね。それにプラス、手軽に扱えるということが魅力になっている。



そこで、ここでは通常のMSXとはちょっと違う形で世の中に出回っているMSXを紹介していくことにしよう。その中にはかなり用途を限定していて、MSXという名前がついていないものもあるのだ。へー、これもMSXだったんだ、って驚くものがあるかもしれないね。

まず、最近さかんにいわれているホームトレーディング分野。ホームトレードっていうのは、家にいたままで現在の株式の情報を引き出したり、売買の取引をすること。テレビの証券会社のコマーシャルで、「ファミコンを使って株式の売買を！」なんてのを見たことがあるだろう。

そのホームトレーディングシステムの専用機として、ソニーから出ているHB-T600がある。

機能をしぼったMSX

HB-T600のスペックを簡単に紹介すると、メインRAM・ビデオRAMともに128キロバイト、JIS第1水準の漢字ROM内蔵、2スロット、3.5インチディスクドライブ内蔵の平均的なMSX2だ。ただ、見慣れたアルファベットの並んでいるキーボードがなく、ホームトレードサービスを簡単に利用するためのキーボードがついている。普通のMSXとして利用するためには、別売の標準キーボードが必要になる。このマシンで、一番特徴的なのはモデムが内蔵されていることだ。それと株式の分析、評価をするためのソフト、『株式管理』でひとつのシステムとなっている。

とにかく、家庭にいながらにして株価の情報をリアルタイムで知ることができ



◆モデムを内蔵して、株式投資のソフトと専用キーボードがついたソニーのHB-T600。家にいながら株式の取引がカンタンにできてしまうのだ。

◆Panasonicのビデオタイトラー。これだけホームビデオが普及して、自分で撮影して楽しむ時代になった今、必需品となった感があるね。



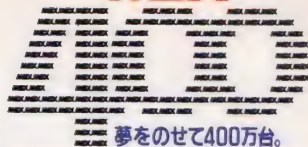
◆思い出がいっぱい詰まったビデオは、タイトルをつけて残してやろう

◆お湯ネットのホストコンピュータとして活躍中のMX-2021。FA用に使用するのに最適だ



◆ホームビデオがこれだけ普及してくると、こういったビデオタイトラーは必需品といえるね。十分楽しもう。





◆ソニーの漢字ビデオタイ틀ー。日本語変換機能がついているから、カンタンにタイ틀ーを作れる



◆人工の森を育て
るというシミュレ
ーション 頷推す
る力を養うもの



◆マイ・ファースト・ソニーのグラフィックコンピュータ。うーん、これはMSXの親戚みたいなものだね



■グラフィックコンピュータの画面、これにはビデオ入力のあるテレビが必要だ



それから、オーディオビジュアルの分野でもMSXが使用されている。最近では、自分でビデオを撮影して楽しむということが一般的になってきているね。そのビデオにタイトルや文字を入れて、より楽しもうというのが、ビデオタイターだ。これもMSXの仲間といっ

まず、河合楽器が販売している『ニコルの森』という学習環境システム。これはイギリスのウェールズ生まれの作家、C.W.ニコルさんが監修したものだ。ニコルさんといえば、現在日本に住んでいて、テレビや雑誌などで活躍しているから知っている人も多いんじゃないかな。自然や環境保護の問題を

このニコルの森は、ブックプレイ、アートプレイ、コンピュータプレイの3つから成り立っている。その中のコンピュータプレイのパートで、MSXを使って考える力を育てていこうというものだ。遊びながらコンピュータの基本操作に親しみ、次の段階に進んでいく。ソフトは全部で7つ用意されていて、子供たちに一番人気があるのが「かいてみよう」というコンピュータアートということだ。タッチパネルを指でなぞったとおりに、画面に表われるのがおもしろいの



こうやってみると、着実にMSXが浸透しているのがわかるね。

これからどーなる!?

今月の特集で、これまでのMSXの歩みを見てきた。そうすると次にみんなの関心が集まってくるのは、これからのMSXがいったいどのようなようになっていくか、ということだね。今後、MSXというパーソナルホームコンピュータがどんな形に進化していくのかを、現状を見ながら考えてみよう。

まずMSXの本体の機能は、MSX 2+になってSCREEN12などの自然画モードができた。また、日本語処理能力がグーンとアップして、BASICプログラムでも漢字が扱えるようになった。その機能を活かす周辺機器の充実が著しいし、今後いろいろと出てくるだろう。

ソニーからは、HBI-V1という画像取り込み用のカートリッジが出ていて、これを使えば画面の9分割などいろいろ遊べる。自然画モードをフルに使いこなし、ビデオ映像を取り込んで楽しめるようになったのだ。

また、MSX-DOS2などによって、MSXのプログラム開発環境は整備されてきている。そこで問題になってくるのが、メモリ容量の制約やそれに伴うコンパイル、リンクなどの速度の問題。これを解決するのが増設メモリボードだろう。その登場が待たれるね。

それから、音楽などのホビー分野ではMIDIインターフェイスが話題にのぼっている。詳しいことは、今月号の『音楽のこころ』のページを見てもらうことにして、MSXを使ってMIDIを、ということを考えている人がけっこう多い。ゲーム音楽にしろ何にしろ、自分で作曲したりアレンジして、音楽を身近に楽しむことが定着してきたといった感じがするのだ。

HAL研究所からは、ハンディースキャナーが目につく。これだけ一般の社会にワープロが普及して、事務的な文書はほとんどがワープロ化し、さらに年賀状やバースデ

ーカードなど個人が気軽にワープロを使うようになった現在、スキナーの需要はかなり高い。絵を取り込んで、それをMSX上で修正したり着色したりしてプリンタで打ち出す。そんなことが簡単にできるのがウレシイね。

こうして、MSXのAV関連機器が充実することで、業務用とは違った、パーソナルなホビーパソコンとしてのMSXの立場が、さらに高まることは確実だ。



●持ち運びに便利な、軽量のパソコンの
人気が高まっている。世の中は、ポータ
ブルを求める時代になっているのだ

さらなる飛躍を求めて

ここで目を転じて、ビジネス関連について考えてみよう。コストパフォーマンスに優れたMSXが、その実力を発揮する場面が数多くあるはずだ。

現在、パソコンがかなり普及したとはいえ、電話などとは違ってまだ一家に一台という状況になっていない。オフィスで使うだけという人も多く、家庭に入り込んでいとはいえないのだ。ところが、会社にあるMS-DOSマシンとの互換性ということから、MSXは一般家庭で使われるマシンとしての可能性を十分に秘めている。実際、仕事を家に持ち帰ってMSXを使って処理するというのもよく聞く。パソコンが家庭にあるのが当たり前となったときの使われ方としては、このビジネス分野というのが

大きいだろう。

そこで考えられるのが、帳簿などをつけるソフト。HALNOTEシリーズのように、統合化されたビジネスユースのソフトが注目を浴びるのだ。また、表計算や給与計算を行なうなど、最近多くの種類のソフトが出てきている。消費税の導入にあわせて、消費税対応の帳簿会計計算のソフトも出た。これらのソフトの充実ぶりが、ビジネス分野での発展を示しているといえるのだ。

また、HAL研究所からはファクスアダプター“HALFAX”が出る予定だ。これは、パソコン上でワープロなどを使って作成した文書を、プリンタポートをとおして、そのまま送信できるというもの。感覚はプリントするのと一緒。要するに、プリントアウトする手間が省けるというわけだね。また、同一内容を何ヵ所にも送れるから、ずいぶんとラクになるはずだ。ファクスが生活必需品となった現代社会では、とても重宝しそうだね。

日本語処理能力のアップや周辺機器の充実で、使いやすくなったMSX。これからは、MSXの特徴である拡張性のよさによって、さらに充実するはずだ。本当の意味でのパーソナルホームコンピュータとして、ホビー分野でもビジネスの分野でもますます発展していくだろう。目が離せないね。今後の動きに注目していきたい。

ますます充実する周辺機器



●これからは、MIDIに注
目。MIDI対応のキーボ
ードをつないで、カッ
コよく決めよう



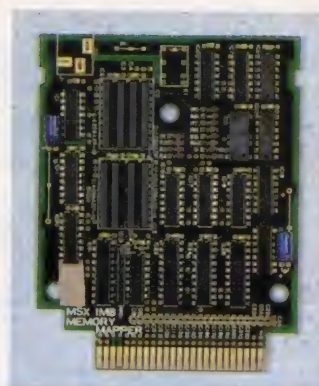
●ハンディースキャナーを使えば、き
れいに取り込み画像ができるのだ。



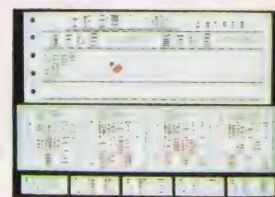
●HAL研究所のハンディースキャナ
ーシステム。画像を取り込んで、思いど
うりに手を加えていくことができるのだ

◆こういった拡張RAMボードがあれば、すいぶん便利はなすだ。うーん、早く出てこないかな待ち遠しい。

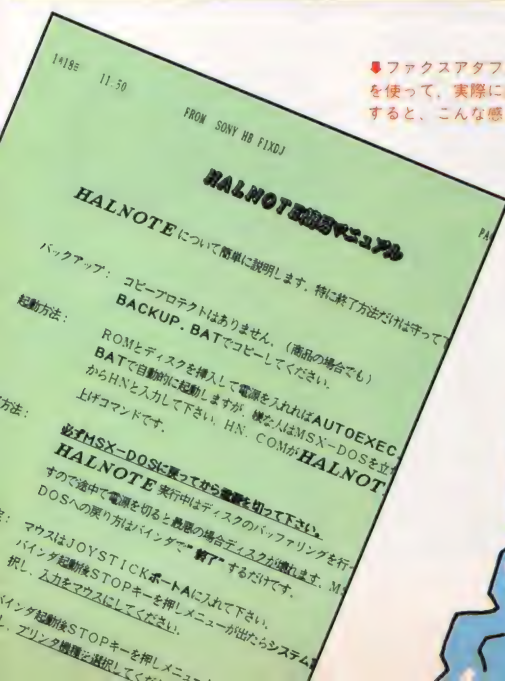
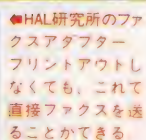
■キミのMSXを体感ゲームマシンに変身させる『スペースシートVX001』画面の動きにあわせてピンピン動く



◆ソニーの日本語カートリッジ MSX2+の日本語処理機能を実現させる



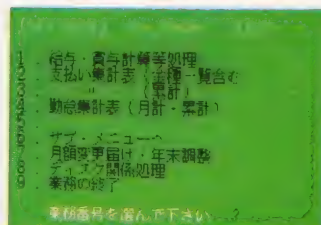
●財務ノートは、操作をできるだけ簡略化してあるから使いやすい



▼ファクスアタフター
を使って、実際に送信
すると、こんな感した



◆消費税対応の財務会計ソフト、「財務ノート」 パソコン初心者でもカンタンに入力できるように、練習モードもある



◆MSXを使った給与計算システム。こういったビジネス分野でも活躍している



MSX-FAN S 合同企画 Xマガジン N

MSX400万台突破記念コンテスト

MSX大賞!

MSXがついに400万台を突破した。これはお祝いをせねばなるまい、ということで、MSX-FAN、MSXマガジン合同コンテストを開催してしまおうというわけだ。賞品もこれまでにないほど豪華なものばかりだぞ。締め切りは'90年の5月31日。みんな、ハリキッテ応募しようね!

コンテストの応募要項

このMSX大賞は、MSXの国内外累計出荷台数400万台突破を記念して、MSX-FANと、MSXマガジンの共同企画として開催されるコンテスト。大きくわけて、プログラムコンテストと、論文コンテストのふたつからなっているぞ。

プログラムコンテストの部門は、ゲーム部門、CG部門、音楽部門の3つ。一方論文コンテストは、小中高生部門がふたつ(テーマは“こんなMSXが欲しい”と、“将来のパソコン”)、そして一般部門(テーマは“ホームコンピュータ”)の3つが用意されているのだ。各部門の最優秀作品には、MSX大賞が1名ずつ(合計6名)に贈られるぞ。

また、惜しくも大賞は逃したけれど優秀な作品には、MSX-FAN賞とMSXマガジン賞が、それぞれ1名ずつ(合計12名)に授与されるチャンスもあったりするのだ。

さて、肝心な応募方法だけど、プログラムはカセットテープかフロッピーディスク(3.5インチ2DD/1DD)にセーブし、プログラムの説明書(実行方法、操作方法など)を添えて送ってほしい。また論文は、400字詰め原稿用紙4枚以内に簡潔にまとめようね(ワープロ原稿でも可)。どちらの場合も、応募作品は返却できないので、あらかじめ

ご了承ください。

作品のあて先は下記のとおり。プログラムコンテスト、論文コンテストのどの部門への応募なのかを、しっかり明記してね。住所、氏名、年齢、電話番号もお忘れなく。応募の締め切りは'90年5月31日(当日消印有効)、そして審査結果は8月8日発売のMSXマガジン9月号誌上で発表するぞ。

そうそう、コンテスト期間中にMSX-FANやMSXマガジンの記事あてに送られてきたプログラムも、自動的にコンテストの応募作として審査される。MSXマガジンの場合は、“ショートプログラムアイランド”や“音楽のこころ”などへの投稿プログラムも、MSX大賞を受賞する可能性があるわけだね。

はじめにも書いたように、MSX大賞は、MSX-FANとMSXマガジンの両誌に送られてきたすべての作品の中から、各部門ごとに1名ずつ選ばれるもの。どちらの編集部あてに応募しても構わないけど、両誌への二重投稿だけは厳禁だよ。

あて先はこちら

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
MSX大賞〇〇部門係

プログラムコンテスト

■ ゲーム部門 ■

キミの作ったオリジナルゲームをこの部門に送ってきてほしい。ゲームのジャンル、プログラムのサイズはとくに問わない。一番大切なことは、アイデアのオリジナル性だね。市販のゲームに似たものを作っても、なかなか入賞は難しい。キミのユニークな作品を待っているぞ。

■ CG部門 ■

1枚の絵でも構わないし、もちろん、アニメーションするものでも構わないぞ。とにかく、MSXで作った

お気に入りのCGをどんどん送ってきてほしい。MSX2+を使った自然画の絵なんかもあるといいだろうなあ。キミの作った力作をどんどん応募してきてちょーだいね。

■ 音楽部門 ■

MSXで作曲したオリジナル曲などを音楽部門に応募してほしい。せっかく作ったステキな曲を人に聞かせない手はない、というわけで、こういう機会を利用してキミも曲をいろいろアレンジしてみよう。もし入賞したら豪華な賞品まで貰えちゃうしね。こんなオイシイ話はないぞ。

豪華賞品はこれだっ!

MSX大賞(各1名様)

●MSX2+ & RGBモニター
プログラムコンテストの中の3部門、それぞれもっとも優秀な作品に、MSX2+とRGBモニターをセットであげちゃうのだ。モニターとセットなんてイカしてるよなあ。



■ F1XVはいいデザイン。



■ 内蔵ソフトのA1WSX。



■ サニーのWAVYだ。

MSX-FAN賞 & MSXマガジン賞(各1名様)

●日本語MSX-DOS2
●MSX HD Interface
●MSX-SERIAL232

残念ながら、大賞までは届かなかったけれども優秀な作品に対しては、MSX-FANとMSXマガジンの両誌から、それぞれMSX-FAN賞とMSXマガジン賞が、各部門1名ずつ

(合計6名)に贈られることになっている。

賞品はアスキーから好評発売中の、プログラマー必携の3点セット。これらのツールやデバイスを自在に使いこなして、よりレベルの高いプログラム作りにはげんでもらおうというわけなのだ。

論文コンテスト

■小中高生部門■

●こんなMSXが欲しい

MSXについて普段思っていることや、こんなふうだといいなあ、なんて思うことを書いて、この論文コンテストに応募してほしい。

なんといってもMSXの優れたところは、スロットに周辺機器を接続して簡単に機能を拡張できること。つまりMSXは、キミたちのアイデア次第で無限の可能性を秘めているマシンなのだ。技術的に実現可能かどうか

かを考えるよりも、キミたちの“こんなMSXがほしい”という夢を聞かせてほしいのだ。

MSX大賞 (1名様)

●CDラジカセ



ナショナルのDT19だ。

■小中高生部門■

●将来のパソコン

MSXに限らず、パソコンというものの将来あるべき姿を、ちょっとまじめに考えてみよう。もちろんゲームも楽しいけれど、それだけがパソコンの使い道とは思えないよね。

すでにあらゆる分野でコンピュータが使われ、ボクたちの生活の中に入ってきている。将来のパソコンは電話やテレビと同じように、もっと気軽に、簡単に扱え、ボクたちの生

活になくはないものになっているかもしれない。そんな“将来のパソコン”に思いを馳せてほしい。

MSX大賞 (1名様)

●CDラジカセ



サンヨーのWCD950。

一般部門

●ホームコンピュータ

映画やコンサートのチケットの予約、航空券の手配などのサービスや、ホームトレード、ホームバンキング、健康医療相談など、家庭のコンピュータを利用したさまざまなサービスは、今後、ますます増えて、一般家庭に浸透していくことだろう。そうした中で、家庭で使うコンピュータの重要性はますます高まっていくことはまちがいない。コンピュータの知識のない人にも、気楽に扱え、簡単に操作できる、真の“ホームコンピュータ”のあるべき姿とは、こういったものだろうか？

また、テーマとは少し離れるけど、学校や教育におけるコンピュータ利用

の可能性、CAIについても、現場の先生方を含め、みなさんのご意見を聞いてみたいと思います。応募よろしく。

MSX大賞 (1名様)

●8ミリビデオ



ソニーのTR55だ。

MSX-FAN賞 & MSXマガジン賞 (各1名様)

●ヘッドホンステレオ

プログラムコンテストと同様、論文コンテストの各部門についても、それぞれMSX-FAN賞、MSXマガジン賞が用意されている。MSX大賞には惜しくも及ばなかったものの、選外とするにはしのびないユニークな論文に、MSX-FANとMSXマガジン両編集部

から、それぞれ1名ずつ選出し表彰すると同時に、すてきなヘッドホンステレオをあげちゃおうというわけだ。

もちろん受賞作を含めて、優秀な論文は両誌に掲載予定。文章はちょっと苦手だな、という人もどんどん応募してね。要は内容。読む人にキミの情熱が伝わればいいのだ。

MSX フェスティバル'90

夢をのせて400万台

“夢をのせて400万台”なんともワクワクするようなネーミングでしょ。その名のとおり、400万台突破を記念して、楽しいイベントまで開催されるのだ。

盛りだくさん内容だ

今回の目玉企画は、MSX大賞の番外編。これはCG部門と音楽部門について行なわれ、キミが作った作品を会場で受け付け、その場で審査、表彰してしまおうというものだ。ひとり何作でも応募できるので、ディスクに住所と氏名を記入して持っていこうね。

会場までいけない人は、電話でイベントに参加してしまおう。詳細は3月8日から20日までの間に、03-348-0031でアナウンスされるぞ。さらに東京会場ではファクス

によるお便りや質問も受け付ける。こちらの番号は03-289-0920だ。

また先着200名には、ディスクパンフレットも用意されているのだ。



●この東京会場だけ入場できる人数に制限があります。会場がいっぱいになりしだい、入場を締め切らせていただきますのでご了承ください。

全国で7回おこなわれるイベントの会場と日程はこれだ！

地域	開催会場	開催日	開催時間	電話番号
札幌	そうご電器 YES SAPPORO 5F イベントホール	3月21日(水)	10:30~17:00	011-214-2850
東京	ヤクルトホール (場所は上の地図を参照)	3月26日(月)	11:30~17:00	03-5388-6096
名古屋	テクノ名古屋 特設会場 大同生命ビル6F	3月29日(木)	10:00~17:00	052-581-1241
福岡	ベスト電器 福岡本店 8F マルコポーロ	4月1日(日)	10:00~17:00	092-781-7131
神戸	せいでん 三宮本店 南館カーサ 8F ラビングホール	4月2日(月)	10:00~17:00	078-391-8171
広島	ダイイチ パソコンCITY 4F イベントホール	4月4日(水)	10:00~17:00	082-248-4343
大阪	ABCエキスタ 大阪駅ターミナルビル15F	4月8日(日)	10:00~17:00	03-5388-6096

MUSIC NO KOKORO

音楽の こころ



うれしいニュースだ。前々から期待されていたMIDIインターフェイスが、ビッツーから発売されることになったのだ。名前が『MIDI SAURUS(ミディサウルス)』。これでMSXでMIDI楽器をコントロールできるようになるのだ。高機能な楽譜エディタもついているし、音楽ファンならずとも発売日が待ち遠しいね。

▶ 待望のMIDIインターフェイスがもうすぐ君の手に!!

その名もMIDIサウルス Ver.1.00ST

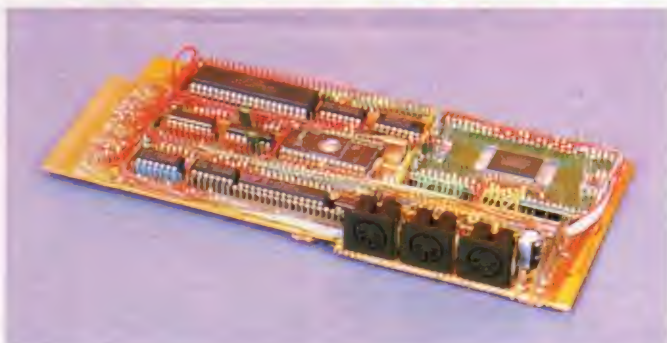
MSXのFM音源も随分定着してきて、スタンダードな存在になってきた。PSGよりも音の厚みを出すことができるし、前号で紹介したマイクロキャビンの『サーク』のように、FM音源の能力を最大にまで引き出したものも発表された。まさに円熟期、といった感じだ。

でも人間は、よりいいものを絶えず求めてしまうもの。もっといい音は出せないのか? もっとリアルな音でゲームができないのか? ついつい思ってしまうよね。

そこで、MIDIが登場してくることになる。今、MIDIはハード的にはほとんど完成されていると言っ

てもいい。いろいろな音源が登場してきて、どんな音でも作れるようになっている。このMIDI音源がMSXにMIDIインターフェイスを接続し、MIDIケーブルでつなぐだけで簡単に操作できるんだから、使わない手はないのだ。

今回、ビッツーから発売されるMIDIインターフェイスは、CPUを内部に持つインテリジェント型と呼ばれるもので、原理的にはMIDI信号を出したり受け取ったりするときに必要ないろいろな手続きは、MIDIインターフェイス自身が受け持ち、MSXはインターフェイスに命令を出すだけでいいようになっ



■CPU内蔵型のインテリジェント型MIDIインターフェイスだ。MIDI INがひとつ、MIDI OUTがふたつについている。試作品なのでちょっと大きめだぞ。

ているわけ。こうすることによってMSX本体に負担がかからないような設計になっているんだね。また、MIDI OUTがふたつ(MIDI INはひとつ)用意されているので、2台のMIDI音源を制御することがで

きるようになっている。

発売日は4月15日の予定。価格は1万9800円[税別]とのこと。比較的安い値段なので手に入れやすいんじゃないかな。

このインターフェイスに付属しているシステムディスクには、いろいろな機能が用意された楽譜エディタもついてくる。だから買ったその日から曲を作って楽しむことができる。自分で曲を作ってる人は、その日からMIDIを使った曲作りが始められるのだ。

もちろん、MIDI対応のゲームも追って発売されることになっている。今の段階で、発売されるとわかっているのが、おなじビッツーの『ファミルパロディック2』。ゲームの中身も気になるんだけど、MIDIを使ってどんな音を聞かせるのか、今から楽しみだね。

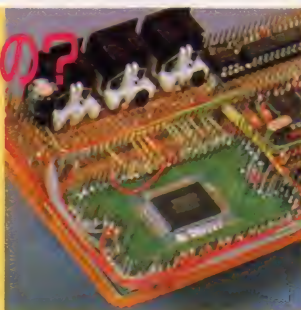
MIDIインターフェイスで何ができるの?

MIDIインターフェイスのスタンダードな使い方は、MSXで曲を作り、そのデータをインターフェイスを通じてMIDI楽器に送り、MIDI楽器からデータどおりに音を出させる、というものだろう。要するに、MIDIは音楽データの世界統一規格なんだよね。だから、このMIDIインターフェイスさえあればどのMIDI楽器でも操作することができるのだ。

とくにMIDI IN、MIDI OUTというように、MIDIデータは送ったり、受け取ったりすることができる。た

えば、シンセサイザーでドレミ、と音を出してMSXに送ったとする。MSXのほうでは、それをもとにドレミ、と順番に楽譜に表示させることができるので、これを使って、シンセサイザーを弾きながら楽譜を作ること可能なのだ。実際、今回のMIDIサウルスにはそういう機能が用意される。

だから、MIDI楽器を使ってオリジナル曲を作ったりすることが簡単にできるし、ほかにもMIDI対応のゲームが発売されれば、MIDI楽器を鳴ら



し、格段にいい音でゲームをすることができる。MIDI楽器に内蔵されている音源は、ほんとにいい音してるからね。同じゲームするにしても、やっぱりいい音で遊びたいものね。

高機能な楽譜エディタも魅力的!

さっきも書いたように、『MIDIサウルスVer.1.00ST』に付属しているシステムディスクには、楽譜エディタがはいっている。まだ完成してないので、今回はテストバージョンのものしか紹介できないんだけど、ビッツーからもらった資料によると、かなり高機能なエディタのようだ。

おおまかな仕様は下に書いてあるとおり。特徴としてまず挙げられるのは、最大16和音、9トラックの演奏が可能だということ。9トラックというのは、ひとつの曲を9つのパートに分けて、それぞれベースのパート、ドラムのパートというように分けて楽譜を入力できるということ。そして、それ

ぞれのトラックに、MIDIのチャンネルをひとつずつ振り分ける。

また、MIDI音源のほうでは、そのチャンネルごとにどの音色を使うか設定できるようになっている。たとえば楽譜エディタで1番目のトラックにベースラインのデータを入力し、チャンネル1を振り分けたあと、MIDI音源のチャンネル1にベースの音色を設定すると、そのベースラインどおりにベースの音が鳴ってくれるわけだ。

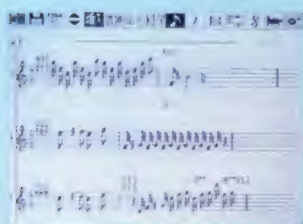
最大16和音で、9トラック使うことができれば、たいていの曲は余裕で作ることができると思うぞ。

それからドラム譜というものが使えるということ。最近のMIDI音源にはドラム専用のチャンネルを

MIDIサウルスVer.1.00STの主な仕様(予定)

- 最大16和音9トラックの演奏が可能
- MIDI16チャンネルをサポートする
- ベンド、コントロールチェンジ、プログラムチェンジなどが可能
- 各種MIDI楽器による入力ができる
- ドラム譜は各音に各種パーカッションをあてはめることができる
- チャンネル・プレッシャーの設定ができる
- MIDIレコーダーとしても使うことができる

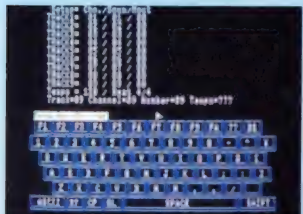
とにかく鳴らしてみよー!!



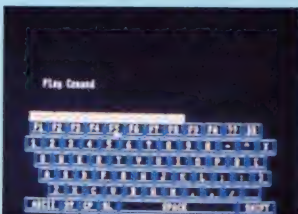
★『シンセサウルスVer.2.00』のデータを使うことにしたのだ。



★ディスクモードにして、シンセサウルスのデータを読み込むわけだ。



★MIDI音源を接続して、トラックごとのデータをきちんと設定する。



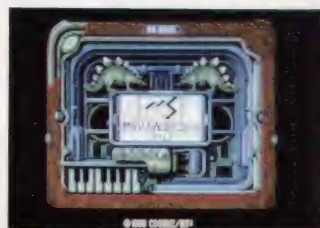
★スタートさせると、おっ、鳴ってる。なんとなく感動しちゃうな。

こんなMIDI音源に対応しているぞ

CASIO CSM-11 **KORG** M1系
YAMAHA DX & TX系 **KAWAI** Phm, K1系
Roland CM-64 & MT-32系

追ってMIDI音源対応のゲームも発売されるんだけど、いまのところ、上にあるMIDI音源に対応させるようだ。本決まりじゃないので、まだまだ変更の可能性はあるんだけど、いちおう、MIDI音源を持つ

てない人はこの中から選ぶといいかも。次のページには、このほかのMIDI音源をいくつか紹介しているので、そちらのほうも参考にしとね。自分に合った、いい音を出す音源を選ぼう。



★きれいなタイトル画面だね。やっぱりビッツーのグラフィックセンスはいい。

設けることができるようになってい。そしてそのチャンネルにドの音を送るとバスドラム、レの音を送るとスネア、というようになっている。ただ、機種によってどの音が割り振られているかがバラバラなので、そのへんを使いやすいように統一しなければいけない。

そこでドラム譜というものを作るわけだ。ここでは音符のかわりに0から15までの数字を指定して楽譜を作る。この数字がそれぞれのドラムの音と対応しているのだ。ユーザーは機種による違いを意識せずに、簡単にドラムのパートを作ることができる。

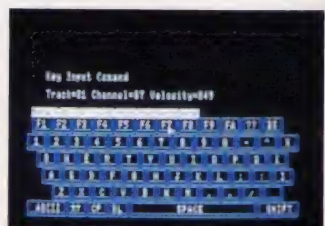
このほか、オートピッチベンドという機能もある。ある音と別の

音を滑らかにつなげて鳴らしたい場合に、楽譜上の音符をスラー記号で結ぶだけで、滑らかに音を変化させてくれるものだ。その変化のスピードも設定できるようになっていて、なかなか親切なのだ。

今月はここまで。来月も引き続きこのMIDIサウルスについて詳しく紹介するので期待しててね。



★これがテストバージョンのエディタ画面だ。いちおう鳴らすことができるぞ。



★来月は完成品に近いものを、紹介することができると思う。それまで待って。

MIDI SAURUS(サウルス)Ver.1.00ST

メーカー BIT²
 内容 MIDIインターフェイス+システムディスク
 対応機種 MSX2(VRAM128K)/MSX2+
 発売日 4月15日
 価格 1万9800円[税別]

MIDI周辺機器オールカタログ

世の中には、いったいどんなMIDI製品があるのか。どんなことができ、いくらぐらいで手に入るのか。そんな疑問にお答えするMIDI周辺機器オールカタログ、第1回目なのだ。今回はMIDI音源を中心に紹介するぞ。これとMSXをつなげば、手軽にいい音が楽しめちゃうのだ。

KAWAI 株式会社
河合楽器製作所

お問い合わせ先 03-770-2521



PHm 3万8000円 [税別]

今回紹介する中で比較的安いMIDI音源。用意されている音はPCM+シンセウェーブ式のもので200種類。ほかにもドラムセクションのサンプリング音16個を内蔵している。最大同時発音数は16音で、4セクション(4つのMIDIチャンネルという意味)+ドラムセクション、合わせて5チャンネルぶん同時に鳴らすことができる。リズムパターンも30種類用意されているので、それに合わせて気軽に演奏も楽しめるエコノミーな1台だ。



ms710 3万円 [税別]

これは変わり種MIDI端子付きのミニキーボード。音源はPCMで24種類あり、音をエディットすることもできる。PHmと同じように4セクション+ドラムセクションで、最大同時発音数は13だ。24種類のリズムパターンや、鍵盤をひとつ押すだけでいろいろなフレーズを鳴らすワンフィンガー・アドリブ機能など、初心者にも使えるようになっている。

このキーボード、MIDI音源としても十分通用するクオリティを持っているんだけど、それよりもこの小ささを生かして、いつもそばに置いておけるキーボードとして使うことのほうが多いんじゃないかな。MSXのほかにも机の上にこういうものが1台あると便利なんだよね。



K1II 10万5000円 [税別]

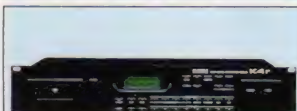


K1r 5万5500円 [税別]

このふたつは同じ音源(PCM+シンセウェーブ)を使っていて、K1rはK1IIの鍵盤を取り除いたようなものだ。96種類の音を本体に内蔵し、別売りのカード(現在4種類発売されている)でさらに96種類加えることができる。8セクション+ドラムセクションで最大同時発音数は16。もちろん自分で音をエディットして、演奏に使うこともできるぞ。



K4 14万9000円 [税別]



K4r 9万9800円 [税別]

このK4とK4rは、これまたおなじ音源を搭載している。K1よりもPCMのクオリティを上げ、デジタルフィルターを加えることによって、K1ではできなかった、昔のアナログシンセサイザー風の音も出せるようになっている。本体に128種類、別売りのカードに128種類の音を記録することができ、8セクション+ドラムセクション、最大同時発音数は16になっている。音作りの幅を広げるエフェクターも搭載している。

YAMAHA ヤマハ株式会社

お問い合わせ先 03-770-4486



B200 13万7000円 [税別]

TM NETWORKの小室哲哉も使っているB200。音源はもちろん4オペレータ、8アルゴリズムのFM音源。最大同時発音数8、8パート(MIDIチャンネル8個ぶんという意味)のMIDI音源として使うことができる。本体にプリセットされている音色が100、ユーザー用に同じく100用意されている。もちろん別売りの音色カードを使うこともできる。また、簡単に音作りができるように、イージーエディット機能も装備されている。



TO5
6万円 [税別]

上のB200の鍵盤の部分を取り除いたものがこれ。比較的手に入れやすい値段になっている。B200と同じくエフェクト機能がついているんだけど、このエフェクトには、ホールで演奏しているような臨場感を出すリバープ系、音に奥行き感を与えるディレイ系、スケール感を生むステレオエコーなどいくつかあり、表現できる音の幅を広げてくれるものだ。

当然、自分で音を作ることができるけれども、このエフェクトまでが自分でエディットすることができるので、かなり自由度の高い音作りができるはずだ。大きさも手ごろで、机の上にMSXと並べて使える。MIDI音源としてスタンダードなものといえる1台だろうね。

音源が欲しいところだ。

今回はこのMIDI音源を10点、紹介しようと思う。FM音源のもの、PCM音源(音をサンプリングしたもの)やFM、PCM両方を備えているものなど、現在ではさまざまな音源が発売されている。自分の好みに合うものを探してみよう。



TG55 11万円 [税別]

FM音源といえばYAMAHAだったけど、そのYAMAHAが出した初のサンプリング音源(AWM2という)がこれ。デジタルフィルターといって、サンプリング音源では出しにくいアナログシンセサイザー風の音作りもできるようになっている。最大同時発音数は16。最大同時16音色のマルチ・ティンバー機能のおかげで、MIDI全チャンネル(16個)を使って演奏することができるのだ。

音の作り方は簡単。サンプリングした音を少しずつ加工して、さきほどのフィルターやエフェクトによって1つの音として完成させる。このサンプリング音(波形)データがはいったカードも別売りされるぞ。



SY77 30万円 [税別]

これがウワサの新音源(RCMという)を搭載したSY77だ。なにしろFM音源とTG55のAWM2音源両方が入っているの、現在までに発売されているどんな音源でもできないことができちゃうすごいもの。ほとんど無限と言っているほどの音作りの可能性を秘めた新音源なのだ。また、シンセサイザーにつけられるありとあらゆる機能を満載しているの、これだけでなんでもできてしまうのだ。

値段も30万円とかなり高いんだけど、それだけの内容と可能性を秘めているわけだから、当然といえば当然なんだよね。なかなかここまでは手が伸びないかもしれないけれど、こういうものもある、ということを知っておくといいかも。

チャット DE デート



真理の部屋 第12回

私がパソコン通信にあこがれたのも、もとはといえば、アメリカとのパソコン通信がしたかったから。ところがやってみると、電話代が気になって、なかなか先にすすめません。今月は、アメリカのネットのことならこの人！という、知野明さんにいろいろお聞きます。■もう、チャットはお手のもの！ 英語のチャットも速そうです。

【真理】 こんにちは。
【知野】 どうも、始めまして。
【真理】 知野さんの書かれた本を読ませていただきました。とてもおもしろかったです。
【知野】 ありがとうございます。私も千倉さんの記事は読んでましたよ。ネット歴も長いですね。
【真理】 ……っていても、2年くらいですよ。
【知野】 それでも、日本でいえば、早くからやっている方ですよ。日本のネットの歴史は5年ですから。
【真理】 知野さんの場合、最初にアメリカのネットワークに入れたんですよね。
【知野】 そうですね、6年前のことになります。
【真理】 じゃ、まだ日本にネットがないころですね。ネットを始めたきっかけは？
【知野】 私の場合、英語です。もともと英語が好きで、高校のとき、ハワイでホームステイをしたりしてました。そのあと、貿易の仕事をやって、中国には30回くらい行っていたのですが、とにかく、英語で仕事をしたかったんです。
【真理】 パソコンとのおつきあいはいつごろからですか？
【知野】 7年くらい前から。
【真理】 ネットを知ったのは？
【知野】 そのころ、日経パソコンの記事を読んで、デルファイのことが書いてあって、これはおもしろそうだなと思って入りました。でも、当時はあまり参加してなかったんです。ただ、その翌年、仕事で初めてニューヨークへ行くことになったんで、ミュージカルのチケットをネットで買ったんです。

【真理】 こんにちは。

【知野】 どうも、始めまして。

【真理】 知野さんの書かれた本を読ませていただきました。とてもおもしろかったです。

【知野】 ありがとうございます。

私も千倉さんの記事は読んでましたよ。ネット歴も長いですよ。

【真理】 ……っていても、2年くらいですよ。

【知野】 それでも、日本でいえば、早くからやっている方ですよ。日本のネットの歴史は5年ですから。

【真理】 知野さんの場合、最初にアメリカのネットワークに入れた

たんですよ。

【知野】 そうですね、6年前のことになります。

【真理】 じゃ、まだ日本にネットがないころですね。ネットを始めたきっかけは？

【知野】 私の場合、英語です。もともと英語が好きで、高校のとき、ハワイでホームステイをしたりしてました。そのあと、貿易の仕事をやって、中国には30回くらい行っていたのですが、とにかく、英語で仕事をしたかったんです。

【真理】 パソコンとのおつきあいはいつごろからですか？

【知野】 7年くらい前かな。

【真理】 ネットを知ったのは？

【知野】 そのころ、日経パソコンの記事を読んで、デルファイ(欄外注※参照)のことが書いてあって、これはおもしろそうだなと思って入りました。でも、当時はあまり参加してなかったんです。ただ、その翌年、仕事で初めてニューヨークへ行くことになったんで、ミュージカルのチケットをネットで買ったんです。

【真理】 ブロードウェイのチケットって現地でも買いづらいですよね。

【知野】 ええ、ところがデルファイでチケットをとれたんです。で、どうやって受け取ればいいのかを聞いたら、「当日、窓口に来てくれ」っていうんですよ。半信半疑で行って見たら、ちゃんときてるんですね。私のチケットが。

【真理】 感動しました？

【知野】 これはなまじっかな感動じゃありませんよ。

【真理】 しっかり、オーガナイズされてるんですね。

【知野】 で、帰ってきてから、また無性に英語が使いたくなって、デルファイのチャットに入ってみ

今月のお客様.....知野 明さん

知野さんの本の「著者略歴」には「ネットワークジャーナリスト。海外ネットワーク研究会を主宰し、とくに海外のテレコミュニケーションについて造詣が深い」と書いてあります。まさに、その通りなのですが、こういった略歴を読むと、「具体的にはどんな人なのかしら……」って思いますよね。そんなわけで、このコーナーに来ていただいたのですが、お話にあったとおり、英語とネットで、ご自分の仕事を築いていった方だと思います。

「アメリカのネットに入っても、のぞいただけでは入ったことになりませんね。どこに何があるか、

自分の目で見てきてほしいです。メニューを知ってる、っていうのが、一番大事なんじゃないでしょうか」

とおっしゃってました。私が、「本をさがしたいんですけど」

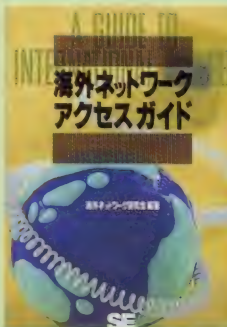
というと、「それは、作家のシグにいくのが一番です。SF作家のシグなどにいくと、有名な作家がたくさん来ます。ジニーというネットには本屋さんもでますよ。あと本の中

身だけ電子メールで送ってくるサービスもあります。季刊本や絶版になっている本でも、そうやって申し込めますよ」

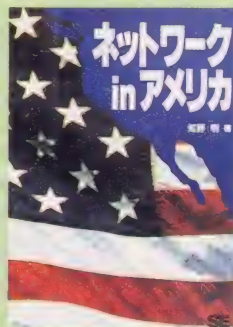
豊かダワー。私、こういう話聞くと、胸がドキドキしてしまう。



■「ネットワークは人なり」が信念。



■ネットワーク研究会の編著。



■アメリカ最新のネット事情が。



■この3冊とも出版社は翔文社。

※DELPHI(デルファイ)はアメリカの大手ネットワーク。問い合わせ先(株)コムネックス ☎03-260-7711

喫茶店でデート

知野さんとお会いしたのは、五反田の喫茶店。

「私、チャットでおしゃべりした人には絶対お会いしたくなってしまいます」

「そうですね、ネットをやっている人ほど、会ってしゃべれる人とは直接会って話したがりですね。

僕の場合、アメリカと話をするのはネットでしかできないので」

日本のネットについて感想をおききすると、「まずは、根本的なシステムの基本設計をな

んとかしてもらいたいですね。もっと、ユーザーの声に耳をかたむけて、対応してほしいです。あとは、せっかく高いお金をかけて使ってるんですから、無駄に使わない気持ちです」



たんです。そこで出会ったのがエレンというおばさんでして、54歳くらいかな、孫もふたりいるんですが、すごくおもしろいおばちゃんなんです。元ミュージカルスターで、今は宝石のデザイナーをやっているんですが、私にもすごく興味をもってくれました。彼女はデルファイの創立者のひとりで、もともと小さなローカルBBSだったデルファイを、今のよう大きなネットワークにしたのも彼女らしいんですよ。

【真理】で、あっという間にハマッてしまったわけですね。電話代は大変だったでしょう。

【知野】最初は大変でした。でも、そのうち、彼女の提案で、デルファイの中に「ニッポンシグ」というシグを作ったんですよ。日本人もたくさん入っているんで、そこでクロード・チアリさんとか、すがやみつるさんと知り合ったんですが、アメリカのネットというのは自分からコントリビュート（これ、うまい日本語がないんですけど）すれば、料金面でも、なんらかの見返りがあるんです。

【真理】誠意をもって主張すれば、ある程度サービスをしてくれると

いうことですね。

【知野】最初は、たくさん使いましたよ。でも、そのあとは、本人次第でいろいろな手段があると思います。

【真理】アメリカのネットで日本人どうしてしゃべっているときは、日本語ですか。

【知野】そうですね、アメリカ人がいるときは、英語ですけどね。

【真理】操作なども、アメリカのネットは簡単ですね。

【知野】日本のネットに比べてね。また、デルファイのシステムは世界一簡単だと思います。コンピュータサーブよりも簡単です。

【真理】やっぱり、大切なのは、気持ちと英語力？

【知野】はい。コンピュータの知識なんてあまり関係ないんですよ。とにかく、アメリカのネットに入るときは英語です。コツとかそういうのではないと思います。

【真理】やはり、英語はしっかりできないと駄目ですか？

【知野】そうですね。でも、すがやさんなどは、ネットをやりながら、英語がすごくうまくなったから、経験次第で、うまくできるようになると思います。

フォーラムでデート

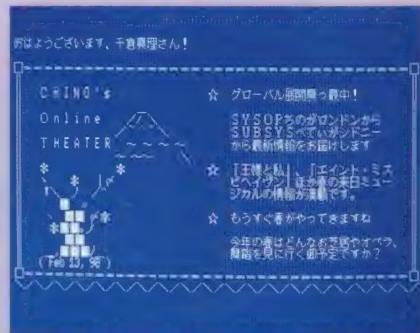
最近、ニフティー・サーブに知野さんがシスオペをつとめる、「シアター・フォーラム」ができました。

「とにかく、ミュージカルが好きなんです。日本にはたくさんミュージカルやオペラが来てますし、小劇場もある。ファンが大勢いるわけですよ。で、そういうフォーラムを作ろうと思ったんです」

と、学生時代はコーラスをやっていた知野さん。

「マニアたちが集まるんじゃないかって、ここに来れば、いろいろな情報がある、っていうフォーラムを作りたい」

ニフティーに入っている人は、「GO FTHEATER」で行けます。



【真理】ご自宅では、MSXを使ってらっしゃるんですね。いつ、購入されたんですか。

【知野】3年前かな、2400bpsのモデムを買いに秋葉原に行ったとき、欲しいものが売ってなくて、同じ値段で売っていたMSXを衝動買いしてしまったんです。お店の人には笑われましたが、パナソニックのFS-A1FMですね。モデムとソフトが内蔵されていて、7万円くらいだったかな。

【真理】3年間使って、使い心地はいかがですか？

【知野】すごくいいですよ。内蔵されている通信ソフトが、日本で市販されている他の通信ソフトより、優れていると思いました。

【真理】不満な点なんて、ありますか。

【知野】そうですね、ぼくの場合、英文の処理も結構するんですけど、それがちょっとやりにくいかな。

【真理】ほかにMSXに望むことってありますか。

【知野】ラップトップがでると、うれしいですね。小さいテレビを持ち歩くことだって可能でしょ。僕の周りなんて、持ち運びのパソコンもって、遊びにきて、「ちょっ

と、モジュラーだけ貸してください」なんていう友だちが結構いますよ。

【真理】でも、その身軽さってうれしいですね。回線さえあれば、こっちのもの、みたいな……。最後に、ネットをやったことで、人生かわりましたか。

【知野】完全に変わりましたね。最初に出会ったエレンというおばさんがすごくよかった。ものすごくいろいろな人と出会いましたし。

【真理】最後に、ネットに興味をもっている人に一言どうぞ。

【知野】得られるもの、メリットなどは、本人次第だと思います。人に頼らず、自分で取り組んでみることだと思います。



CAI Community Plaza

教科書も試験もない教育!?

■シュタイナーハウスをたずねて ■酒井邦秀



今回シュタイナー教育を記事にするにあたって、いろいろとお世話になったのが、日本アントロポソフィ協会/ルドルフ・シュタイナーハウス。本でしか知らなかったシュタイナー(上の写真の人物)の世界観や人間観に関して、生の声でアドバイスしていただきました。

お話しいただいたのは、文章中にも登場した森山由美子さん。自らドイツに渡り、シュタイナーに関して学んできた人です。もともと子供た

シュタイナー教育という言葉聞いたことがあるだろうか。ドイツで生まれた、これまでの教育の枠をすべてとり払ってしまったようなところにある、教育のことだ。今月はコンピュータから少し離れてしまうかもしれないけれど、そのシュタイナー教育をレポートしてみるぞ。

自分の本当の生き方を 探し出そう

誰も彼もが、何かもう、わけもなく走りまわっているような東京のまん中で、一生懸命時間に穴を開け、そこから自分を見つめ直そうとしている人たちがいる。その人たちの支えとなるのが、「ルドルフ・シュタイナー」。今世紀初頭にドイツに生まれ、ユニークな学校的基础をつくった人でもある。そして、そんなシュタイナーが提唱した教育に賛同し、ともに学んでいるという人たちが集まる場が、今回取材にうかがった「日本アン

トロポソフィ協会/ルドルフ・シュタイナーハウス」なんだ。

キミたちのお父さんやお母さんは、毎日どんなふうに暮らしている？ 忙しいのかな。静かに本を読んでいるところなんて、見たことある？ ないだろうね。だいたいキミたち自身だって、相当に忙しいんだろ？

シュタイナーハウスの人たちは、そうした忙しさの中で、自分の「本当の生き方」を探し出そうとする人たちの集まりだ。そして探しながら、自分を、そして子供たちを、「教育」しているんだね。それは、どんな教育なのだろうか。



★シュタイナー教育全般に関し、いろいろと教えていただいた森山さんです。

シュタイナー教育の 目指すものは

「モモ(岩波書店刊)」っていう本を知ってるかい？ 映画にもなった。現代の女の子である主人公のモモが、地球上の人々の生活からゆとりを奪ってしまう時間泥棒と戦う話だ。それも、たったひとりだね。スーパーマンのように。

でも、この女の子の強さは、筋肉でも超能力でもない。ただ、人間が生きていくうえでとっても大切なことを、ひとつだけ知っていたということだ。その大切なことから目を離さなければ、誰だって「世界の敵(=時間泥棒)」と戦うことができる、勝つことができる、という話なんだね。

作者はミヒャエル・エンデ。ネバーエンディングストーリーというタイトルでこれまた映画化された、「果てしない物語」の作者といえ、思い出してくれる人もいるかな。ドイツにある「シュタイナー学校」の卒業生でもある。

もうひとつ、「ミュンヘンの中学生(朝日新聞社刊)」という本を読んだ人はいかな？ 子安(こやす)美知子さんという人が、自分の娘さんの通った、変わったドイツの学校のことを書いたもの。これがエンデの通った学校とおなじように、「シュタイナー教育」を行なっている学校だったのだね。

さて、エンデも子安さんの娘さんも通った、シュタイナー学校が

シュタイナーに出会うには

ちを教えていたということから、理論だけでなく、経験に基づく貴重な意見を聞くことができました。

最後に、シュタイナー教育に関して興味を持たれた方に、まずは右の写真に掲載した、子安美知子さんの著作を読まれることをおすすめします。また、さらに詳しく学んでみたいというなら、シュタイナーハウスに連絡を取られてはいかがでしょうか。下記のあて先まで、200円分の切手を同封すれば、シュタイナーハウスに関するパンフレットを送ってくれるそうです。

〒169 東京都新宿区大久保3-9-5
都営アパート117号
日本アントロポソフィ
ルドルフ・シュタイナーハウス



どれほど変わっているかといえば、教科書がない。試験がない。通知表に5、4、3が書いてない。そして校長先生もいないということ。キミたちなら、“やったあー!”と叫ぶだろうね。

“シュタイナー”という名前は、はじめにもチラッと出てきた、ドイツ人のルドルフ・シュタイナーからとったもの。この人の考え方をもとにした教育や学校を、シュタイナー教育やシュタイナー学校と呼ぶわけだね。最初のシュタイナー学校が誕生したのは、ドイツのシュツツガルツというところ。1919年のことだった。そしていまでは、世界各地に300校以上も、シュタイナー教育を実践する学校があるという。

ボクたち日本人は、というより小さな子供を持つ日本の両親は、教育にとっても関心がある。だからシュタイナーの“教育観”がまず注目をあびたのは当然のことだろう。けれども、この人が一生をかけて考えたことは、教育だけじゃなかったらしい。毎日毎日どうやって生きていったら、もっとも満ち足りた、“やったあ!”という死ねる人生が送れるかということ、を考えていたらしい。

“らしい”という言葉は連発してしまったのは、じつはボクはシュタイナーさんの書いた本をひとつも読んでないからなんだ。それははじめに断わったうえで、子安さんの本と、シュタイナーハウスの森山由美子さんの話から、シュタイナーの考えていたことを“教育”に限って紹介していこう。

バランスとタイミングを大切にした教育

シュタイナー教育の特色は、どうもふたつありそう。ひとつは、何を育てるかという“バランス”を大切にしていること、もうひとつは、いつ教えるかという“タイミング”を重視していることだ。

バランスというのは、“頭と心と手足”の3つを、かたよりなく育てること。つまり、本だけ読んでいても(頭)、アニメばかり見ている(心)、野球以外の何もしないのも(手足)だめ、ということかな。でもそれだけだったら、誰でも簡単にいえること。算数も音楽も体育もがんばれば、といっているのと変わりはないね。

ところが、シュタイナー教育のすごいところは、“頭と心と手足”というものを、全部の授業にフルに使うとうとするところだと思う。しかも順番はこの逆だ。図形の勉強を例にとってみよう。シュタイナー学校では、まず手を使ってさまざまな色の線を引く。たくさんたくさん何度も引いて(途中の経過は省略するけれど)、線の組み合わせでさまざまな形ができあがるまで、何本も線を引いていく。その間に、形を“体(=手足)”で覚え、線と色でその形と“心”が通じあう。そこではじめて、“頭”を使って形の性質を考えるんだ。

もうひとつの特色は、タイミングだったね。シュタイナーによれば、人はだれでも“とりあえず”生まれ、まず体がしっかりしてくるのに7年かかる。それから、心が

●1982年に、シュタイナー教育全般を学ぶ場として、東京の高田馬場に誕生したシュタイナーハウス。木目の看板が優しい。



●こんなふうに椅子を並べて、毎月1回、はじめてシュタイナーハウスをおとずれる人との、“出会いの会”が開かれます。

成長するのにまた7年かかる。頭が成熟するには、それからまた7年待たなければならないという。

そして体が伸びようとしてがんばっているときに、無理やり数字を教えこんだり、読み書きを教えたりすることは、体の成長に害を及ぼす。また、感情が育つべき8歳から14歳の時期に、頭だけを使う抽象的なことを考えさせようとすることも、心の成長を歪めてしまう。そうしたことは、14歳を過ぎてからはじめればいい、というわけなんだね。

正直にいうと、子供の成長過程をそんなふうにはっきり分けられるものかどうかは、ボクとしては疑問が残る。けれども、子供の伸び方をしっかりと見守って、何でもあれ子供が“それ”を必要としているときに、タイミングよくその前に出してやる、っていうことであれば、大賛成だな。

キミのバランスはくずれていないかな?

さて、こんなふうにシュタイナー教育というのは、頭と心と体のバランスや、子供の成長に合わせたタイミングを、大切にしているものであったんだね。それでは、その“教育”を支えている、シュタイナーの“思想”はどうなっている

のだろうか。

残念ながら、そこまでは今回の取材ではわからなかった。でも、はじめにも書いたように、シュタイナーハウスの人たちを見ていると、この人たちがいまの世の中に本気で危機感を持っていて、何とか“本当の自分”を見つけ出したい、取りもどしたいと思っているらしいことは、伝わってきた。そしてシュタイナーという人は、この人たちにとって“本当の自分”を見つけた先輩であり、その思想はそれを見つけるための道を示してくれているらしい。

またまた“らしい”で、すまない。今回の記事では、モモの武器である“大切なたったひとつのこと”も、シュタイナー学校には“なぜ試験や教科書がないか?”ということも、ほったらかしになってしまった。それでもシュタイナー教育に関して興味を持ってくれたなら、ぜひエンデや子安さんが書かれた本を読んでほしいな。忙しく立ち振舞う毎日を、フッと振り返ってみたくなるような何かを、発見できるかもしれない。

毎日毎日をコンピュータに明け、コンピュータに暮れているキミたち。“頭と心と手足”のバランスが気にならないか? ボクはずいぶんと気になってきたぞ。

●シュタイナーハウスで談笑する、酒井氏と森山さん。同じ教育者としての立場から、予定時間を過ぎてても話は続きました。



INFORMATION

GOODS

■一瞬の空白、解放感がほしい!

近ごろ、鳩時計というものをあまり見かけなくなったよね。一定時刻になると鳩が出てきてポッポッポーって鳴くやつ。この『スモールワールド・音楽隊』は、デパートなどで見かけるからくり時計をそのまま家庭で楽しめるというもの。鳩時計とはちょっと違うが、人形が時刻を知らせてくれるという点では同じだ。しくみは、毎正時になるとメロディーとともにステージが左右に大きくせり出し、かわいい4人の人形が楽器の演奏をする。演奏が終わると、ステージは元に戻るのだ。



◆今度は腕時計で作ってほしいなあ。発売中。5万5000円[税別] ◎リズム時計工業(株) ☎048-745-2205

メロディーは静かな湖畔やメリーさんの羊など、誰もが知っているメルヘンチックな曲が時刻別に12曲設定されている。そうそう、午後11時から午前5時までは自動的にメロディーと動作が停止する機能がついているので、夜中に目が覚めるといふ心配は無用だ。

■面倒くさがりやの人に

朝(もしくは夕方)、起きる。トイレに行く。そして、歯をみがく……というのが普通の人の起床時の行動だと思う。場合によっては起きて食べてまた寝て、起きて食べてまた寝て次の日を迎えるという人もいるだろうが、せめて歯みがきぐらいはしてほしいものだ。

さて、歯をみがくのはいいが、どうも歯ブラシに歯みがき粉をつける作業が面倒くさいという人には、エスエス製薬(株)から発売された『ラカルトデントビット』がうってつけ。歯ブラシの柄に液剤歯みがきが内蔵され

ているので、ブッシュするだけでいつでもどこでも手軽に歯みがきができるというわけ。学校や職場、旅行先でもかさばらないから、携帯用としてもとっても役立つぞ。



◆本当に面倒くさかったら、歯もみがかないだろうけど。800円[税別] ◎エスエス製薬(株) ☎03-668-4511

■これ1台でパーティーの主役に

ソニー(株)の『Mr.あいのて』は、ボイスチェンジャー、ボイスメモリ機能を搭載した、アンプ、スピーカー内蔵マイクだ。しゃべると声が上下1オクターブまで自由に高低させられるのがボイスチェンジャー機能。「ア、ソーレ」、「よっ、待ちました」などのかけ声や、手

拍子、ファンファーレ、ブザーなど12種類の効果音が出せるのがボイスメモリ機能だ。

ホームパーティーやカラオケなどのちょっとした集まりから、大がかりなパーティーまで、これ1台あれば盛り上がることもまちがいない。人気者になれるぞ。

■浴槽がスピーカーに変身!?

スピーカーには振動板が必要、というのはみんな知ってるよね。振動板とは、空気を振動させて音を出すもの。つまり、振動板なしではスピーカーの機能は果たせないのだ。ところがなんと、振動板を持たないスピーカーが三菱電機(株)より発売された。名前を『ACT-1』、愛称を『スピーカーの素』というこの物体は、机や壁、窓やテーブル、果ては浴槽までもスピーカーに変身させてしまう。何かにベタッと貼ることによって、その何かが振動板の役割を果たすというわけだ。

とにかく取り付ける場所は、どこでもいい。防滴形なので、電気製品だからといって水気

を気にする必要もないし、簡易防磁構造採用だからテレビなどに取り付けても平気、平気。どんな場所で使用したらおもしろいか、あれこれ考えるのも楽しいね。



◆自分なりの取り付け場所を考えてみよう。9710円[税別] ◎三菱電機(株) ☎03-218-2359



◆ボディーの色は、赤と黄の2色だ。1万800円[税別] ◎ソニー(株) ☎03-448-3311

TOY & GAME

■犬と猫どっちが好き? 両方!

(株)ヨネザワのパーティールーム21といったら、高橋章子プロデュースのカードゲームが有名だ。毎回、意表をついたおもしろいゲームをわれわれに提供してくれる。で、その新商品が発売されたのだ。みんながだーい好きな犬や猫を、そのままカードゲームにした『CAT』と『DOG』がそれだ。

どちらもルールは簡単。『DOG』のほうは7並べふうの要領で進んでいく。ピーグルのあんこ、ニューファンドランドのハックルベリー、アラスカンマラミュー

トの雅姫(まい)、ヨークシャーテリアのチョミ、シェットランドシープドッグのジョンというメンバーでゲームは展開される。ジョンの骨カード、おあずけカード、チ



★こちらは『DOG』。犬のほうが好きだーい、という人に。どっちもかわいいけどね。1000円[税別]だ。

ンチンカードなどユニークなカードも使えるぞ。出せるカードがないときには『昼寝ワン』とひと声吠えれば、パス1。D・O・GがトランプのJ・Q・Kに対応しているの、普通のトランプとしても遊ぶことができるのだ。

『CAT』はランディ、パメラ、シーザー、コマの4匹の猫が追いかっこをするというもの。同じ種類の猫のカードを手、顔、おしりの順に出していき、一番早くカードがなくなった人が勝ち。毛づくろい、魚どろぼうのカードで場の猫を変えたり、ごろん、あそび、ごはん

ど、逆まわりや1回休み、山札からカードをとらせていじわるをするなどの特殊カードもある。

それぞれにおちゃめでかわいい犬と猫の写真が使われていて、もう見ているだけで大満足。ペット好きな人には、こたえられないぞ。



★猫のほうが好きなら『CAT』。1200円[税別]◎(株)ヨネザワパーティールーム21事業部 ☎03-861-6361

■バドワイザーと一緒に踊ろう

本物そっくりのバドワイザーの缶が、突然音楽にノってペコペコ踊り出す。『のらくろロック』や『フラワーロック』を世に送り出した(株)タカラが、今度は『ミュージカン』なるものを登場させた。

手のひらにのる本物サイズの缶で、いつでもどこでも楽しいダンスを楽しむことができる。サングラスとヘッドホンをはずせば、うっかり冷蔵庫で冷やしてしまいそうなほど、本物そっくり。

前に動く青メガネタイプ『ペコペコ』と、横に動く赤メガネタイプ『バイバイ』の2種類がある。楽しいインテリアとしても、友だちへのプレゼントとしても、最適だ。



★これは横に動く『バイバイ』だ。3500円[税別]◎(株)タカラ ☎03-546-1914

■ボード版テトリス登場!

なんと、あの『テトリス』のボード版ゲームが(株)トミーより発売された。基本的なルールは同じ。順番にルーレットボタンを押して、そこに出たブロックを置いていき、横のラインがそろえば得点となる。2つ以上のラインが同時にそろえば、さらに高得点が得られるぞ。

ポイント表に従って、相手と自分のエリアをささげるカーソルを動かす。そのカーソルがどんどん迫ってきて、自分のエリア内にブ



★パソコン版より余裕が感じられるようだがそうでブロックは、全部で7種類。もない。2500円[税別]◎(株)トミー ☎03-693-1031

ロックを置けなくなったら負けだ。

今までパソコン版で鳴らしていたキミでも、このボード版で遊べば、また違った興奮が味わえるだろう。まさか、一緒に遊ぶ友だちがいらないなんてこと、ないよね?



リキダイザー

ジーザス・ジョーンズ



レコード会社へ乗り込んで、契約しなきゃオフィスをぶっ壊すと脅した、というエピソードを持つジーザス・ジョーンズ。しかし、沈滞していたイギリスの音楽界を救うには、こういう個性的なブリティッシュロックのバンドが必要なのだ。

●東芝EMI
●発売中/3000円[税込]

アフェクション

リサ・スタンスフィールド

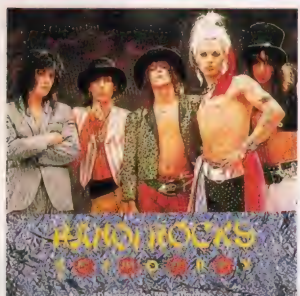


全英チャート1位となったことをはじめ、ヨーロッパ全土では大人気となっているリサ。聴かせる要素を持ったダンスミュージック、とでもいうのだろうか。今後はブリティッシュソウルを世界に広めることに大きく貢献していくだろう。

●BMGビクター
●発売中/3008円[税込]

ハノイ・ロック・ストーリー

ハノイ・ロックス



すでに何枚かのベスト盤が出ているハノイだが、今度はいいぞ。曲と曲の間にはマイケル・モンローのインタビューが、そして12インチのみでしか聴くことのできなかった「シェイクス」も入っている。ビデオとレーザーディスクも同時発売だ！

●日本フォノグラム
●発売中/2256円[税込]

オーガナイズド・クライム

トリート



ここ数年の間は、アメリカで人気の、いわゆるポップなハードロックをやり続けていたトリートだが、今作はかなりハードになっている。ライブによってオーディエンスがハードな音を望んでいるとわかったからだという。ちゃんと考えているのね。

●日本フォノグラム
●発売中/2627円[税込]

ヘリテッジ

アース・ウィンド&ファイア



うーん、2年半ぶりの新譜だなあ。前作の延長線上ではあるけれど、なんと今回はラップを多用している。スタジオミュージシャンの起用や打ち込みが目立ち、グループというよりもリーダーのモーリス・ホワイトのソロに近いのでは？

●CBSソニー
●発売中/2300円[税込]

ヴァイオレーター

デペッシュ・モード



気がついたら結成10周年になっていたのね。秋には来日予定といううれしいニュースとともに、ニューアルバムの世界同時発売が決定した。日本のみボーナスCDやダイアリーがついた、初回限定のスペシャルパッケージもある。

●アルファレコード
●3月19日発売/3008円[税込]



VIDEO

■リーサル・ウェポン2/炎の約束



2作目にい
いものなし、
というジंक
スを破って登
場したアクシ
ョン映画だ。
なんとって
ノリがいい!

前作にひきつづいてのブツツン刑事
リッグスと、家庭をこよなく愛
すマイホーム刑事マータフの、以
前にもましての絶妙なコンビネー
ション。加えて今度はこのふたり
にお調子者の脱税の証人がプラス
され、3人がまるで「3ばか大将」
のようなコミカルでスピーディー
なかけあいを見せてくれる。アク
ションシーンだってカーチェイス
からヘリコプターとの銃撃戦と、
サービス度満点。シリアスシーン

じゃハラハラドキドキさせてくれ
るし、コメディシーンじゃ大い
に笑わせてくれるのだ。そう、ア
クションと笑いのブレンド具合が
とってもイイわけ。

『ダイ・ハード』とまではいかな
いけど、それなりに伏線が効いた
脚本がこの作品の成功といえまし
ょう。ラストのキメのセリフもオ
フビートでイケルんだから!

- ワーナー・ホーム・ビデオ
- 115分、1万6000円[税別]
- 3月21日発売



■ダンボ



キミはステ
ィーブン・ス
ピルバーグの
『1941』を見た
か? もしく
はロバート・
ゼメキスの『ロ
ジャー・ラビ
ット』は? この2作品に共通し
て登場するキャラクターが、かわ
いいうの「ダンボ」ちゃん。

彼はサーカスの子象。歩くとふ
んづけそうな大きな耳のため、み
んなの笑われ者。優しいママから
も離され、いつもさびしそう。そ
んなダンボちゃんがネズミのティ
モシーにはげまされ、みごと空を
飛べるまでを描いたファンタス
チックなアニメーション。

もー、めちゃうくちゃダンボちゃ

んがカーイイ! ママとじゃれあ
うその仕草、悲しみにくれた青い
瞳に大きな涙をためうなだれてる
様子、ピンクの頬のビエロスタ
イル、空を飛んで得意気な表情、ど
れをとってもナデナデしたくなる
ようなかわいらしさ。永遠のアイ
ドルってことが納得できる、さ
すがディズニーの生んだキャラク
ターであります。

- DHVジャパン
- 63分、5600円[税別]
- 3月15日発売



© The Walt Disney Company

千倉真理の

映画も大好き!

ターナー&フーチ

学校でも会社でも、机の上をい
つもキチッとしている男性って、
いますよね。髪の毛もキチンと切
りそろえてあって、いつもシャ
ワーを浴びたばかりです。って感
じの、おりめ正しいオトコ。自分
の世界を守り、人生を計画通りに
歩いていこうとする、あまり、つ
き合ってもおもしろくない人間。

この『ターナー&フーチ』では、
トム・ハンクスがいわゆるマジメ
人間のターナー捜査官を演じます。
対するは、みごとにまでのブス犬、
フーチ。本当にヨダレばかりたら
している、モノスゴイ形相をした
マスティフ犬なのです。

事件は小さな港町で起こります。
船上で生活をしているおジさん

が殺され、事件を
目撃していたのは、
そのおジさんの
愛犬フーチだけら
しい、ということ
になるのです。し
かし、その犬が一
筋ナワではいかん。

見境なく人間に
襲いかかるので、
保険所にも見捨て



●3月中旬より、渋谷東急系にて、全国
ロードショー。楽しいデートに最適かも。
られ、この事件を引き受けた、タ
ーナーの家に居候することになる
のですが、彼の整頓された家で、
フーチは、思う存分のさばり、タ
ーナーをうんざりさせてしまいま
す。だけど、そのやり取りの中で、
ターナーは少しずつ変わっていっ
て……。

キチウメンな男と、ロクデモ

ナイ犬の衝突と触れ合い。でも、
これは見ている人たちに、何かを
語りかけてくれるのです。生きて
いくときに、ある程度のいい加減
さって、大切ですよ。女の子に
生活を乱されてしまうことにビク
ビクしていたら、まともな恋だっ
てできやしない。最近、増えてき
たといわれる、変化を嫌う男の子
たちにぜひぜひ見てもらいたい作
品なのです。

そして、ターナーを見ていて、
思ったことは「自分が変わる」つ
てなんてステキなことなんだろう
ってこと。この場合は、たまたま
人と犬の出会いだったんだけど、
人と人だって、出会いがあれば、
何か少しでも影響を受ける部分
ってあるはずですよ。そう考える
と、こういうブス犬でもいいから、
これからもいろんなコトに刺激さ
れ続けたい!



★『ラッシュー』や『ベンジー』とはひと味違う演技に拍手!

光栄ゲーム用語事典

シブサワ・コウ編

●光栄 ●5000円[税込]

これは、光栄から発売された『信長の野望』や『水滸伝』などの、歴史シミュレーションゲームに登場する、ゲーム用語の事典である。人名、地名、コマンド、パラメータ、イベント、メッセージなどを中心に、約3700項目を50音順に網羅しており、光栄の知られざる歴史や、なつかしい光栄初期のゲームも紹介されている。これ1冊で、光栄のすべてがわかってしまうという本。歴史の勉強にもなるぞ。



愛しのチロ

荒木経惟

●平凡社 ●1280円[税込]

天才写真家、アラキーとともに生活する愛しのチロ。生後4ヵ月のころに荒木家にやってきた、メス猫である。そして、チロ用カメラのチノン35~80を使って撮りためた写真集が、この『愛しのチロ』だ。その120点以上にもおよぶ写真の数々は、計算された芸術写真よりもはるかに温かく、そしてかなしいドキュメンタリーとして訴えかける。去る1月に亡くなった陽子夫人に捧げるかのように。

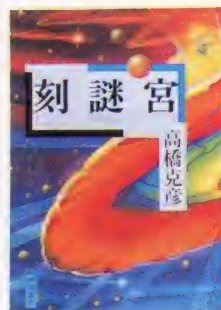


刻迷宮(ときめいきゅう)

高橋克彦

●徳間書店 ●1400円[税込]

高橋克彦の作品には、フィクションでありながら、歴史上の人物が多く登場する。その作風はSF的でもあり、歴史の謎解きをしているようでもある。とにかくスケールが大きい。この本にもトロイ発掘のシュリーマンをはじめ、沖田総司、勝海舟、坂本龍馬などが次々に登場。しかも、古代ギリシャ神話の中に生きているのだ。これが真相なのではと思わせるほど、迫力ある展開が繰り広げられていく。



帯をとくフクスケ

荒俣宏

●中央公論社 ●2600円[税込]

『帝都物語』で知られる荒俣宏だが、最近では博物学関係の著書が目立つ。奇妙なタイトルを掲げたこの本では、副題に『複製・偽物図像解説術』とあるように、複製、偽物の図像のみを対象にして、そこに含まれた真の意味を解説していこう、というもの。たとえば、福の神で知られるフクスケを表わす図像は数々あるが、それぞれに描かれ方は違っている。そこからいろいろな意味が感じとれるのだ。



NEWS

■第1回日本パソコンゲーム大会

(株)ゼネラルプロダクツ主催による『第1回日本パソコンゲーム大会』が、開催されるぞ。パネルディスカッション、クイズ大会、トークショーなどのイベントが企画され、豪華ゲストも多数。夜から朝にかけての、合宿もあるのだ。

開催日は1990年5月3日~4日。

開催時間は3日がAM11:00~PM7:00。4日は、PM12:00~PM7:00。開催場所は、日本都市センターホール(東京・平河町)。入場料は1日のみが4000円、2日通しで7000円、合宿込みで1万5800円(すべて税込)。(株)ゼネラルプロダクツ ☎0422-22-1980

■ファルコム・フェスティバル'90

ファルコムファンのみなさま、お待たせしました。そう、『イース』シリーズなどでおなじみの日本ファルコムが、ついに初の大イベントを行なうのだ。内容は「ミス・リリア」グランプリ決定、J.D.K.バンドスペシャルライブ、プレゼントがいっぱいのゲーム大会、アニメ版イースの上映会など。たった2時間のあいだにこれだけのことをや

ってしまおうというのだ。これは、行かなきゃソンというもの。ぜひ友だちを誘って、ファルコム・ランドの世界を堪能しよう。

開催日は、1990年3月26日。開催時間は、PM4:00~PM6:00。開催場所は、新宿ルミネホールACT(東京・新宿)だ。問い合わせは、キングレコード(株)ファルコム・フェスティバル係 ☎03-945-2122

■ソニー『XVストーリー』キャンペーン

ソニー(株)では、1990年2月21日~4月21日の期間中にHB-F1XVを買った人に、もれなく『XVストーリーディスク』をプレゼント、というキャンペーンを実施する。

このXVストーリーディスクは、フロッピーディスク1枚。内容は、まず漫画家藤原カムイによる40種類の『らくらくアニメ』用素材を収録した、らくらくアニメ

もうひとつは、あかしろゲームとジャンケンゲームの2種類のゲーム。どちらもルールは単純だが、なかなか笑えるゲームだぞ。

これだけ充実した内容のディスクがおまけだなんて、もったいないような気がするなあ。HB-F1XVを買おうと思っていたキミは、ぜひこの期間にね!

メストーリーパーツ集。これは3月下旬発売予定のらくらくアニメに対応する、データ集だ。

そして、F1シンセデータ集。これには、レベッカやプリンセス・プリンセスなどの、人気の楽曲データが収録されている。



●『らくらくアニメ』用のデータ集が、ぎっしり40種類も詰まっている。藤原カムイの絵もかわいい。

PRESENT



①

◆『HALゲームコレクションVol.1』には、HAL研究所の懐かしいゲームが、いっぱい。



④

◆いろいろなジャンルのクイズがぎっしり『電腦学園』がそのままになったのだ。



②

◆『首斬り館』のCDで、ゲームの感動を再び。名曲が全10曲、収められているぞ。



⑤

◆ドラクエ誕生の歴史がついに明かされる。迫真のドキュメントコミックだ。



③

◆クイズに正解すると、女の子が脱いでくれちゃう、エッチな『電腦学園』。

- 1 HALゲームコレクションVol.1 5名
- 2 首斬り館CD 3名
- 3 電腦学園 3名
- 4 電腦学園EXTRA 5名
- 5 マンガ・ドラゴンクエストへの道 2名

さて、肝心なプレゼントの応募方法だ。5つのプレゼントの中でどれにするか決まったら、官製はがきに何月号の何がほしいかをはっきり書いて、右のあて先まで送ってね。締め切りは、4月8日。遅れないように、どんどんポストにいれましょう。みんなからのたくさんのお応募、待っているからね。

◆あて先◆

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
インフォメーション
プレゼント係〇〇希望

ご・め・ん・な・さ・い

今月はなんと、ごめんなさいがありません。いつもいつも、こうありがたいものです。そういうわけで、今月は読者のみなさまにお願いなどをしてみようかな、と思います。

まず、バックナンバーについての問い合わせですが、これはMマガ編集部ではなく、アスキー直販部(☎03-486-7114)まで直接お電話してください。

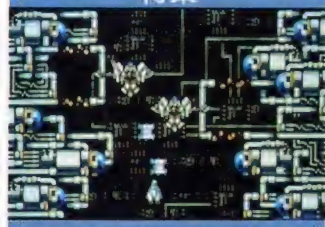
それから、ゲームについてのご質問は、原則としてゲームの解き方やヒントなどは受け付けておりませんので、あらかじめご了承ください。

そして、Mマガ編集部あての郵便物について。どの係あてのものか明記されていないと無効になってしまう場合がありますので注意してください。これからどんどんおたよりください。

LOG IN No.6 発売中 特別定価420円

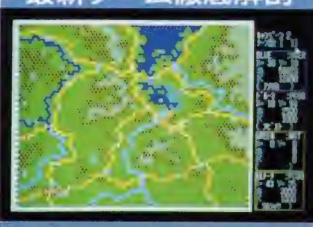
ログインの特集は、誰にでも簡単にシューティングゲームが作れてしまう、究極のPC-9801用コンストラクションツール「パカスカウォーズ」だ。ソフトハウスもまっ青のグレートツールだぜ!

特集



シューティングコンストラクション

最新ゲーム徹底解剖



キャンペーン版 大戦略II

ファミコン通信

No.6 発売中 特別定価450円

No.7 3月16日発売

ドラクエIV大特集

なんと禁断の秘技が大増60ページ!! もちろん『ドラクエ』の秘技たちも満載なのだ。特別付録は2つ。ゲームボーイと『ウィザードリィ』の攻略ブックね。



●私、サルを飼ってます。名前はオリバーです。オリバーは今、居酒屋でバイトしていますが、店では人気者のようです。

キミの将来と明日の日本を考えるページ

月刊MSX画報

気になる銘柄を掲載
今月はこの株を買え



新連載 私のこの一本 第1回 首周クルブシ

今月から始まったこのコーナー。Mマガ編集部の人々が、思い出のソフトを語ってくれる夢の企画。第1回は不良エディター兼へなちょこイラストレーター(自称)の首周クルブシ。さあ、読んでくれ。

基本的にオレって人間は、あんまりゲームには興味ないワケ。だってゲームってさ、クリアしちゃえばそれでおしまいでしょ。確かに感動はあるけど、一瞬だから

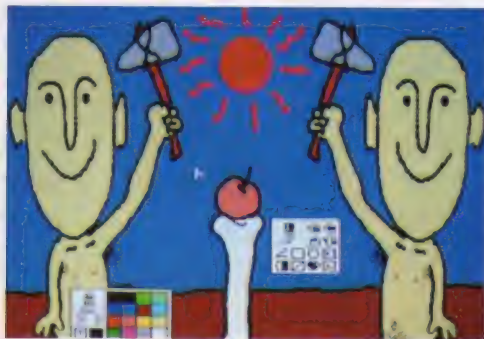
ね。だから、よっぽどいいゲームでなきゃプレイしないことにしているんですよ。そういう意味でオレとしては、ゲームよりもツールのほうが気になる存在だ。とくにグラフィックツールはオレの仕事に直接関係してくるものなので、けっこうチェックしてる。とはいってもオレの心を満たしてくれるツールは、はっきり言って今までなかった。だって、どれもこれも

売された『グラフィックス』は、これまでのツールとは違って。4つのスクリーンモードに対応していて、なおかつ機能が充実している。とくに好感が持てるのが、MSX2+の自然画モードでグラフィックを作成することができるのだ。操作性もよく、テキパキ仕事で



●生活はデタラメだが、ソフトにはうるさい。いつもうるさいけど。

きる。究極ではないけど、秀逸ではあるんだから。思わず“ちょっと仕事に使ってみようかな？”なんて考えてる今日のごろだ。



●彼がチロチロッとマウスを動かすと、たちまちこんな絵が。

使えないものなんだから。操作性はいいけど対応しているスクリーンモードがひとつだけとかね。もうちょっとユーザーライクに作ってほしいわけ。でしょ？

ところがね、最近ビットから発

今月の目次

私のこの一本、今月の目次(これ).....	98
おなじとこさがし、お料理教室.....	99
RETRO-MSX	100
近未来ゲーム思考空間、文学ノス・メ.....	101
アタマのラジオ体操第2、Mマガネットワーク.....	102
ベーしっ君、ドットクイズ、使用上の注意.....	103
パンパカ大将.....	104
MSX人生相談	106
MSXゲーム指南技あり一本.....	108
MAP&DATA LIBRARY.....	110

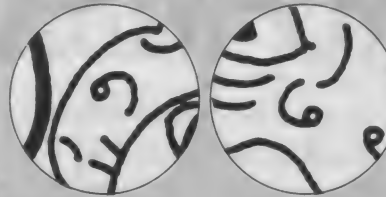
桜玉吉の

帰ってきた“おなじとこさがし”

先月の解答

さー、やってまいりました。全国800億とんで67人(予想)のおなじとこさがしファンのみなさん、巨匠桜玉吉がヒーヒー言いながら考えた、究極の難解コーナー。さーて、今月は難しいかなあ? ところで2月号の問題ですけど、編集部内では「これ絶対ヒキョウだよ

なあ! だれもわかんないよー」と、ブーイングの嵐でしたが、読者からの解答のなんと97パーセントが正解!! なんてわかるんだろうね。というわけで、下の2枚のイラストに共通する“おなじとこ”をはがきに書いて送ってちょうだい。図書券3000円分はだれの手に!?



すっげー簡単でしたね、先月号の問題は。きっと玉吉先生も、心を入れかえたんでしょうね。2月号分の当選者は、富山県の片岡英昭さんと京都府の上川博喜さんです。おめでとさーん。



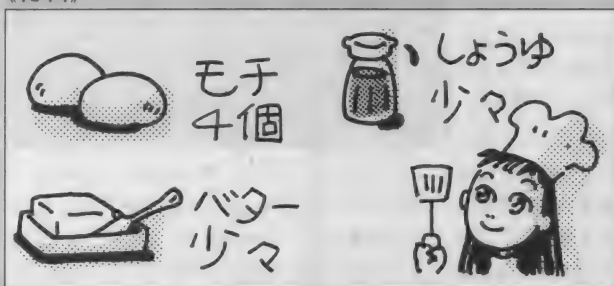
ピエールのお料理教室



●もちもちステーキ

ボンジュール! ピエールでおます。このコーナー、かなりの人気を誇ってまして、とてもうれしいデース。今月は超カンタンでとってもデリーシャスな料理をご紹介しますでございます。だれにでも5分で作れます。これならママもオッケーですね。それでは材料から。

《材料》



《作り方》

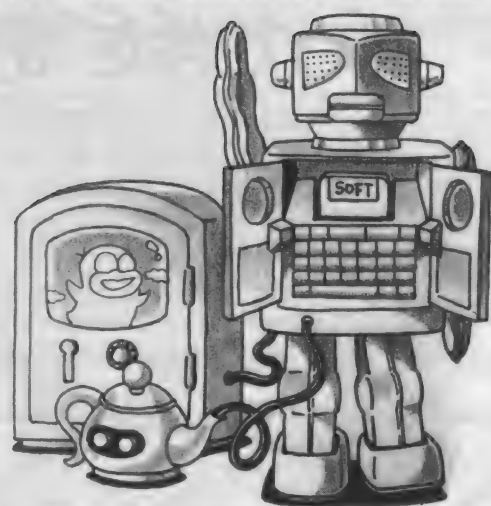
- ①スーパーなどに売っているもちはそのままの大きさにけっこうです。もし、大きいようでしたら、適当に切ってください。
- ②フライパンを温めたら、バターを少し多めに入れてまんべんなくていねいに敷きます。
- ③フライパンにもちを入れ、ふたをします。
- ④そのまま2、3分待ちましょう。
- ⑤もちにちょっとコゲめがついたところでひっくり返します。
- ⑥そのまま2分ほど待ちましょう。
- ⑦もちの表面がカリカリになって、中がやわらかくなっていることを確認しましょう。箸を刺したりしてみるといいですね。
- ⑧もう一度バターを入れ、しょうゆを注ぎます。
- ⑨ジャーという音が、食欲をそそりますね。
- ⑩もちにしょうゆのコゲめがついたらできあがりです。
- ⑪後片づけもお忘れなく。

来月は“へろへろオムレツ”をお送りします。それでは。

●昨日、ボクが編集部でアルバイトしている夢を見ました。これはいい夢なんです。それとも悪夢ですか？（山本直純・祈禱師）

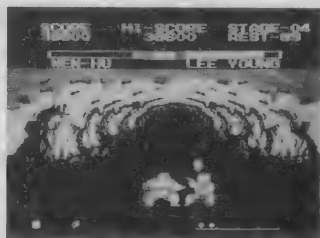
そんないきなり言われたって、なあ RETRO-MSX

今月から新企画の“あのころのベストテン”が登場！
当時のソフト売り上げチャートから、時代を大胆に読み取ってしまおうってえ魂胆なのである。もちろん売り上げ上位イコールいいソフトなんて等式は成り立たないが、人気ソフトには時代を糧にする力があるのだ。



まさにコナミの全盛時代の'86年

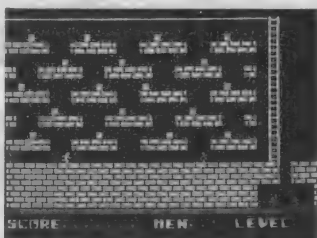
えーさてさて、いま音楽業界で一番の注目株は、スペイン系移民のマヌー・チャオさん率いる、おフランスの新進ロックグループ“マノ・ネグラ”で決まりってな感じですが、ひるがえってゲームソフト業界のトレンドは、さしずめパズルゲームあたりかな？



◆「イーガー皇帝〜」は超高難度で有名。

でも、シミュレーションやロールプレイング系の人気も依然根強いしねえ。うーむ。

と、ジャンルが多様化してる最近はなかなか時代の流れを読むのも難しいもんであるが、こと4年前の1986年に関しては、MSX界はもうアクションゲーム一色。RPGブ



◆これまた難しい「ロードランナーⅡ」。

ームの兆しもチラホラと漂い始めてはいたものの、それでもアクション的要素が入っていきなけりゃダメ。まさにアクション天国、上条恒彦もビックリ！である。

このアクションゲーム人気をビシッと支えたのは、ほかならぬコナミ。この月も見事に1、2フィニッシュを飾るなど、コナミブランドこそユーザーにとっての安全

あのころのベストテン '86年4月号

1 グーニース	コナミ
2 イーガー皇帝の逆襲	コナミ
3 ハイドライド	T&Eソフト
4 スターフォース	ハドソン
5 ザ・ブラックオニキス	BPS/アスキー
6 コナミのサッカー	コナミ
7 聖拳アチャョー	アイレム/アスキー
8 ランボー	バック・イン・ビデオ
9 ロードランナーⅡ	ソニー
10 ホール・イン・ワン・プロフェッショナル	HAL研究所

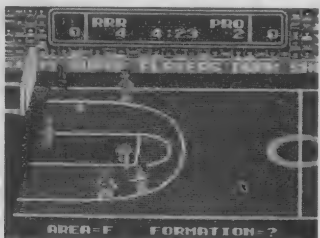
保証マークになっていたのだ。

しかし、今月のチャート（4ページだよ）にはアクション関係が少ない。良質のアクションゲームの登場がホントに待たれますな。

今月のレトロソフト ダンクショット

1986 HAL研究所

ところで、スポーツもののソフトと云ったらコナミの定番のようであるが、他メーカーの作品にもいい味出してるソフトが少なくない。



◆ほら、雰囲気出てるでしょ。いいなあ。

い。今月紹介する『ダンクショット』は、その中でもかなり優秀なソフトだよ。

私ごとでキョーシユクであるが、筆者の私は小学生のころ、体育会系単細胞教師に毎朝のよーにバスケットボールをやらされてました。おかげでバスケットにはちとウルサイです。ワーワーギャーギャー。そのウルサイではありません。あ、つまんなかったですね。いや参った。後悔先に立たずってやつだな。

おっと、横道にそれている場合ではないのである。このソフトは3秒ルールやトラベリング、3点シュートなどなど、マニアも満足できるほどルールに忠実なのがうれしい。動きも自然で違和感がないし、さらに選手個別に名前がつけられて、試合を重ねることによって成長させることができるのもありがたい。

ディフェンスが満足にできないのがいやーんバカンな感じであるが、ホントに心をくすぐられるソフトである。使い古された言い回しだが、今でも十分に楽しめる秀作なのだ。やってみなさい。



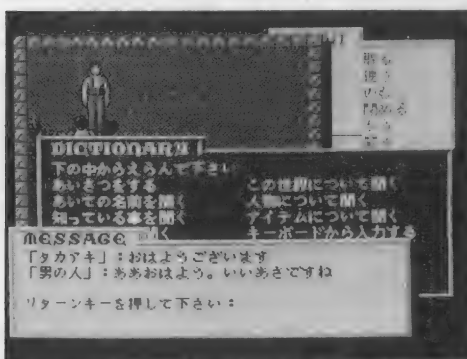
◆これがいわゆるダンクショットなんだな。

近未来ゲーム思考空間

先月に引き続き、ゲームにおける“店”のあり方、とくに今月は“市”を考え、それに関係する“会話”について述べましょう。

ロールプレイングゲームって、ファンタジーものが多いでしょう。そのゲームの時代背景うんぬんはあるにしても、どうして市を使わないのかな？ と思うんですよ。意外な場所で思わぬ掘り出し物を見つけたり、はたまたせっかく大枚はたいて手に入れた剣が、じつは全然使えないガラクタだったり。こう考えてみるとかなりゲーム向きの環境がそなわっているんだよね。時間(たとえば“7”のつく日)しか開かれない、みたいな)とか、ならみでイベントが起きるとか、なにか貰うとお礼に情報が聞けたりとか、いいと思うんだけどなあ。


市の最大の長所は、なんといつても柔軟性にあるんじゃないか、と思うんですよ。本来の役割である「物を売る」だけでなく「情報た人は「はじめまして」、2度目か



●隠れた名作『リバイバー』。プレイして絶対ソンしない！

おきゅーさん、あしたの
話聞かっつて連絡かかろうよ。

デュウクの家畜室



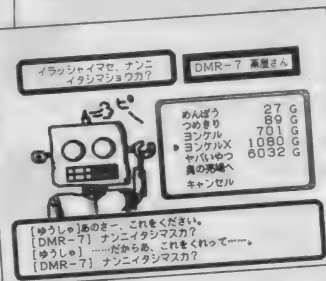
バフチク	250	0
スマンリン	95	0
かひのけい様	300	0
マズカ	250	0
●オチ	999	0
●オチ	0	0
キャンセル		

「めうしゅ」 おやし、これいもうたの。あ、あけてよー
「ディック」 そんじゅあ、オレを笑わせてあゝあゝ。
「めうしゅ」 ……、どーも御田満子様ー。
「ディック」 おおえええいやつにゃつにゃつにゃん！

も活用できる。シナリオの幅も広がるしね。なぜこんなにオイシイ素材に誰も手を出さないのか。そこいらへんを考えていただきたいなと、私は切に願うのです。

ところで、市と切っても切れないのが、会話ですね。「おやじさん、まけてよー」、「これ以上まけるとうちの商売あがったりよ」、といったように、つねに会話がからんでくるからね。そうそう、会話って要素はイベントの導火線に火をつける役割を持っているんだ。そう思うでしょ？ なんの情報も入手できないなら、プレイヤーは、いったい何をしたらいいのかわかんないからね。ところがこんな重要なものを、粗末に扱いがちなゲームないしはソフトハウスをよく見かける。話をすれば必ず同じ返事しか返ってこないのだ。こんな人間に

「ロボットじゃないんだから、もっと
気のきいたことを言ってくれよなあ。」

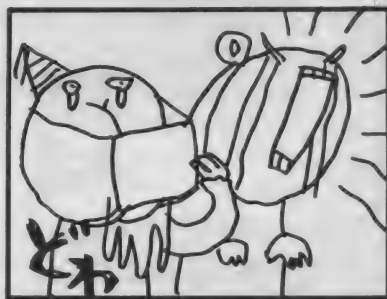
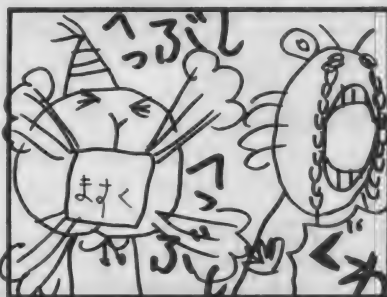


やない！ まるでロボットだよ。

ところが、アルシスソフトウェアの「リバイバー」をプレイして、はっきり言って目からウロコが落ちた気分になった。市とは直接関係ないのだが、このゲームの会話のシステムはすごい。初めて会った人は「はじめまして」、2度目からは「こんにちは」と、あいさつが違ふ。それだけじゃない。一度聞いた情報をまた聞こうとすると、「もう、ちゃんと聞いてよね」とカリカリしながら話す。そして最後に、なにも教えてくれなくなるのだ。まるで人物ひとりひとりに“心”があるみたいなのだ。

プレイヤーが求めているのは、そこではないだろうか。グラフィックやサウンドがよくたって、それはあくまでゲームのメッキの部分だ。それをドーンとゲームのウリにするのは……。ねえ。

よし、それじゃあ来月は“ゲーム
の中の人々”と題して、話を進めて
いきましようかね。そうそう、み
んなからの意見、感想もお待ちし
てますので、よろしくです。



●初めてうなぎを食べました。とてもおいしかったです。蒲焼きです。食べたのは「ヤマカガシ」という種類のうなぎでした。(江藤淳・侍)

文学ノススメ

連載小説…『青春の白球』（激動編）

作：東京都綾小路まどか

その夜、さちこはカフエ・オレ、まみれの体をシャワーで洗いながら、今日のへろ川の要求を心の中で繰り返していた。外は雨だった。

「さちこ、頼みがある。この薬を、

に、そつと混ぜてくれないか。

ドに横になると、ブーツと窓の
を眺めていた。外は雨だった。

「たしかにへろ川くんは私のステディ。……バット、私は荒縄高校野球部のマネージャー。オオマイゴッド。私はどうしたらいいのプリーズ」

さちこは困惑の表情を浮かべない。

もう冷えきっている。と、そのとき「さちこお、でんわよお」母、るん子の声だ。

「なんでも村松くん、とか……」

ガーン！ 荒縄高校野球部キャプテンの村松くん？（説明的）

「もしもし」さちい、です」

平靜を装ってはみたものの、動揺の色は隠せない。

「やー、おれおれ。明日、試合だけど、がんばろーぜ! ガチャ」

言いたいことを言うと、勝

話器を切ってしまった村松。そんな

青春丸出しの村松の明るさが、今の

さちこの心と対照的で、切ないさち

外にまた雨だった。

※この物語はファンタジーです

アタマのラジオ体操第2

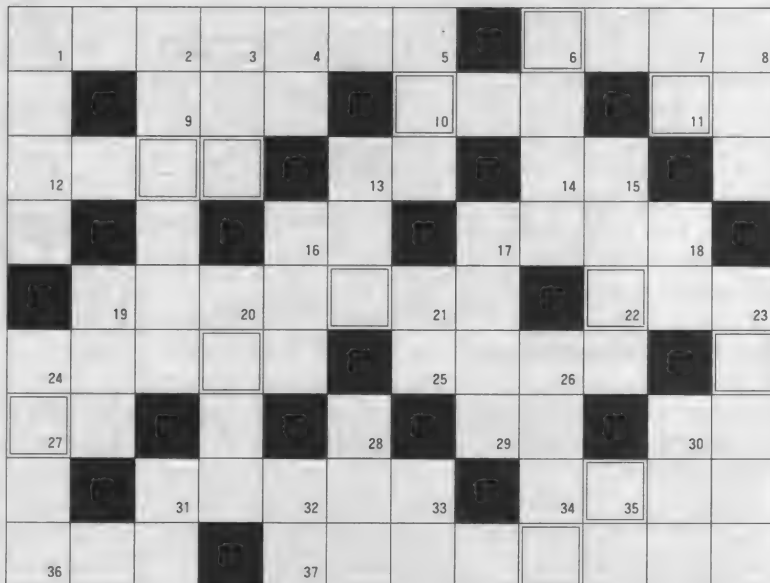
下のクロスワードを解き、二重枠に入った文字をうまく組み合わせて3つのソフトハウス名を作り出して、そのソフトハウスが発売したソフト名をそれぞれひとつずつ答えなさい。ということ。

《タテのカギ》

- 1 MマガのRPGマニア。というよりスケベな人、と言ったほうがわかるかな？
- 2 フランスの国旗。
- 3 頭の回転が速くて、口先がうまいこと。
- 4 「この〇〇は一生忘れません」
- 5 8月の誕生石。
- 6 エスキモーでおなじみ。
- 7 後ろじゃありません。
- 8 最近ではゲーム業界にも進出、コピーライター〇〇〇〇重里。
- 13 音楽記号で「のぼす」の意味。
- 15 スティーブン・ジョブス、光磁気ディスクで連想されるコンピュータ。わかる？
- 16 国語、算数、理科、社会など。
- 17 おかっぱぎのことです。
- 18 琵琶湖がある県。
- 19 エルキュール・〇〇〇〇といえ、アガサ・クリスティーの小説ですよ。
- 20 アイドルは歌唱力よりも、どっちかというところ〇〇〇〇重視。
- 21 毎年死者が出る、過激でソウルフルな〇〇のカーニバル。
- 23 ナムコのふたり同時プレイ可能なシューティングゲーム。ちなみにアーケード版とPCエンジン版がある。
- 24 色を塗ること。グラフィックツールには必ずこのアイコンがあります。

《ヨコのカギ》

- 1 コマネチが大活躍したオリンピックの開催地。
- 6 英語で第一人称の主格と所有格。まあ、ファジーってことですよ。
- 9 この率の第1位は北海道です。
- 10 バイオリンよりも、ちょっと大きい弦楽器。
- 11 ラメン田川はとり、ガスコン金矢はたつ。
- 12 原ヘルスの社長は、コレは宝だとCMで言ってます。
- 13 ランでもミキでもない人。
- 14 いい年して、まだ親の〇〇をかじってるの？
- 16 もめけの〇〇。
- 17 スイカ割り、かごめかごめ、福笑いには欠かせません。
- 19 “オリーブの首飾り”が有名。
- 26 行動の目標。
- 28 バンドを題材にした、上條淳士のちょっと前の漫画。
- 30 日の丸をあげて祝いましょう。
- 31 スタジオバンサーの『神の〇〇』。
- 32 猫の代表的な名前。
- 33 飲むと死んじゃう。
- 35 ピカピカ、テカテカしてるね。



- 22 俗にいう“すっぴん”。
- 24 おそろいのトレーナー。
- 25 太郎、信人、理研といえ。
- 27 赤、青、緑、紫、黄、……。
- 29 生、老、病、死の苦しみのこと。〇〇八苦する、なんてよく言うでしょ。
- 30 「〇〇が白いね。博多美人？」
- 31 ホットドッグにかける、ケチャップじゃないほう。
- 34 「このままではやられてしまう。よし、総員〇〇〇〇だ」。
- 36 一休さんといえば、コレ。
- 37 四日市にあるソフトハウス。

先月号の解答

答えはグラディウスでした

いやあ、先月号のクロスワードは、かなり難しかったでしょ？ んもう、作った私でさえ「これ、わかんねえだろうなあ……」、なんて思っていましたから。ちなみに5つのゲーム名はイース、アラモ、ルーンワース、サーク、そしてグラディウスになるんですよ。という

わけで、2月号分の当選者は、京都府の島原隆行さんと東京都の三輪威之さんです。おめでとうございます。これからはあまりオタッキーにせず、パパやママでも楽しめるようなクロスワードパズルを作っていこうと思っていますので、なにとぞよろしくね。では。



●仕事すっぱかりでプレイしまくる編集者たち。後ろに居るのは、順番を待っているのである。

中毒症状がひどいのは、担当編集者の小林仁(20)と副編集長の金矢八十男(23)「サービス」と。とくに小林は仕事と遊ぶに遊ばず、毎日の毎日、進行の高橋敦子(そんなんに若くない)は仕事の態度に激怒。しまいには小林に「原稿書いてから!」と語りながらクォースをプレイする。まあ、賛否両論あるもの、やはり節度をもって行動したいですね。

編集部に吹き荒れる「クォース」ブーム

昨夜11時半ごろ、MSXマガ編集部「クォース」ブームが上陸しました。

警察では今月9日発売に先立ち、Mマガ編集部がコナミに無理を言って借りたサンプル版に原因があると断定して捜査を進めています。クォースとは、上から押し寄せてくるブロックに、下からブロックの弾をぶつけて四角にしておろすゲーム。本誌50ページ参照。しかし、そのシンプルな魅力は担当編集者はおろか、編集者全員を魅了してしまふといった事態になったのです。

Mマガ ネットワーク



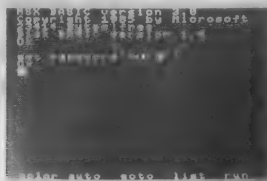
MSX研究所

今月のMSX研究所のテーマは、「MSXの隠された機能を探る!」といった、ちょっとテクニカルな内容でお送りする。あ、でも言っときますけど、今回紹介するのはマシン語とか、スロット構成とか、CPU高速化がどーのこーのかといった、難しいことではない。単なるお遊びコマンドなので、怒らないように。私のことは遊びだったのね! ってそーゆーのでもない。では、そのコマンドを紹介しよう。

SET PASSWORD

これが今回紹介する、MSXのシークレットコマンドだ。え、こんな知ってる? だいたい、こんなコマンドはベーシックの文法書にも載ってるって? まあ、そんな固いことは言うな。最近MSXを手に入れたユーザーのなかには、これ、知らない人も結構いるんですよ(突然奥さま調)。

このコマンドの働きは、パスワードを設定することによって、次回から設定したそのパスワードを打ち込まない限り、本体のシステムが立ち上がらないようにする命令なのだ。たとえばパスワードを「うぼぼ」とか設定すると(書式ではSET PASSWORD「うぼぼ」とするだけでオーケー)、次回からMSXを動かそうとす



★BASICでこのコマンドを打ち込めば、パスワードの設定完了。

るときにタイトル画面のときに「うぼぼ」と打ち込まないと、MSXは最初のタイトル画面を表示したあと何にも反応しなくなってしまうのだ。つまり、「うぼぼ」というカギを知らない限り、他人にはMSXという金庫が開けられなくなる(動かせなくなる)わけだな(解除するときはSET PASSWORDと打ち込むこと)。

ただマヌケなことに、この私は「自分で設定したパスワードを忘れてしまった」ことがあった。こういった場合に備え、MSXにはGRAPHキーとSTOPキーを同時に押しながら立ち上げるとパスワードが解除できる機能があるのだが、それも知らなかった私は2週間近くMSXが使えなかった。諸君も気をつけよう。

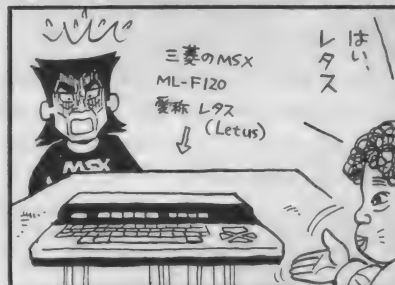


★これがパスワード受け付け状態のMSXタイトル画面。らMSXを動かそうとす

400万台突破記念

ベーし君

荒井清和

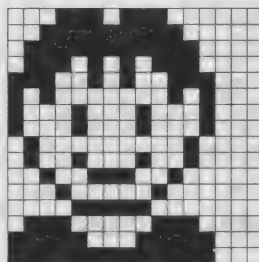


ドットおたく吉田のドットクイズ!!

よーし、今月もガンガンいこう。といっても1問だけど。まあ、あんまりかたいコト言わないで。そうそう、来月からパワーアップするぞ。どうパワーアップするかは、今はナイショ。んもう、せっかちなんだから〜ん。先月号の解答は来月号で掲載しますのでよろしく。

問題

右のドット絵は、人です。そこで問題。この16×16ドット内の好きなところにドットを加えて、この人が驚いてるようにしてください。ただし、加えるドット数は、できるだけ少ないほうがいいのです。



困 土手の柳は風まかせ〜とくらあ 困

「春眠暁を覚えず」ではないですが、最近ふとんから出るのがつらくて困ってしまいます。自分の肌で温めたふとんのぬくもりは、まるで私に「もっと寝ていてよ」、なんてささやいているかのようです。私は朝食をとりません。本当は毎日ちゃんと朝食をとり、今日にぞなえたいな、なんて思うんで

すけど、いかんせん起きるのは午後。どうしても朝食が昼食になってしまうんです。んで、ミルクティーを飲みながら、人間関係がグチャグチャな昼のドラマを観てから会社に行きます。

編集部ではゲームをし、夕食をとったら遊んで帰ります。出社が遅いから、どうしても帰りが遅く

なるんですよえ。帰宅後は夜食を作ったり、ゲームしたり、テレビ観たりしています。

気がつく朝。仕方がないから寝ないで会社に行こうと心を鬼にしてふとんにもぐり込みます。これが私の1日です。

問:「私」の悪い点を述べよ。

(答えは欄外にあります)

あて先はここ

〒107-24

東京都港区南青山6-11-1

スリーエフ南青山ビル

(株)アスキー

MSXマガジン編集部

月刊MSX画報

私は人面犬に会いました係

●宝くじを買いました。1等前後賞合わせて1億円のやつです。楽しみです。ところで、当たると何がもらえるのですか?

絵描き歌の募集です

今月号のおたよりに“かわいいコックさん”が登場しましたが、そういったメジャーなものからマイナーなものまで、知っている絵描き歌を募集します。募集してどうするかというと、編集部で遊ぶのです。うそです。それではあまりに暗すぎます。たくさんいいものが集まれば、ちゃんと紹介しますよ。1通も

こない、あるいはあまりにいただけないものばかり……なんてときは、ええと、なにごとにもなかったフリをすることにしましょう。はっはっはっ。それから、“かわいいコックさん”を見ると、かわいいというより、なにやら怖くなってしまったものですが、その理由を説明していただきたい。

夜 食の“わくわくチャー飯”はうれしかったなあ。さすがはMマガ、こーゆーことはこれからもどんどん、ハデにやっていきたいですね（やってほしいという事です）。寒くてつらい季節ですが、風邪をひいたりしないようにがんばってください。

（愛知県 山下 孝志）

❧ このメニューはけっこう評判が良かったですね。ほかの読者からも同じようなはがきをいただきました。みんな、ホントに作って食べたんでしょーね!?

寒くてつらい季節にいただいたおはがきを4月号に載せていいのかどうか……しかし、大雪で転びまくったので、そんな配慮はなしでしてしまいました。ああ、体が痛い。あそこで元気よく走りまわっている〇〇さんだって、じつはあざがあるのだ。さっき見せびらかしていたからまちがいない。会社に電話をかけて助けを呼ぶ、いえ、呼びつける女性もいるのです。やるなあ。雪に慣れ親しんでいるみなさん、雪の上をスキップできるまでとはいきませんので、せめて転ばずに歩くコツやらをおしえてください。この号が本屋さんに並ぶころには寒さも緩んでいるだろうけれど、異常気象で真夏に雪が降るとか、そんなバカなことが起きたときに備えたいと思います。ああ、シャレにならない……。

雨の日ですら転んでいる編集者

僕 の買ったゲームはほとんど両親がやっている。僕はなんなんだ？

（神奈川県 守屋 浩一）

❧ いいなあ。うちにゲーマーがふたりもいて。いちいち会社に出てきてゲームしたり、原稿書いたりしなくて済むもん。あとはカメラマンさえ出張してくれば、マップの撮影もできるしね。さっちゃん。え、そういうことじゃないの？ んー、でもいいじゃないの、家族でゲームできるなんて。

でも、両親がやるゲームってどんなのだろう。囲碁とかバズルとかかな。でも、キミが買ったゲームをやってしまうわけだから、アクションやシューティングなんかもあったりするかもね。

でも、年寄りの人って意外に反射神経がすぐれているのだ。あつという間にすーぐうまくなっちゃうんだから。今はもういない江守依子もスピード狂だったし。それに……え？ 江守さん毎月読めるの？ それではこのへんで。また来月もよろしくね。うふーん。わー、誰が書いたかわかっちゃうーん。くねくね。

まっすぐ立っていられない編集者

棒 が1本あったとさ、カエルかな？ カエルじゃないよ、アヒルだよ……。あつというまにかわいいコックさん！ 昔は道路いっぱいに落書きしたのですが、

最近見かけません。

（長崎県 イソギンチャク）

❧ そーいえば見かけません。どうでもいいけど、“かわいいコックさん”ってそんなに簡単に終わる歌じゃなかったよね。6月6日に雨がざーざー降ってきたり、三角定規とかコッペパンとかいろいろ出てきたように記憶してますけど。正確には覚えてないので、今年やっと成人式を迎えたロンドン小林に聞いてみたところ「そんなの知らん」とな。こ、こいつ、年だけ20歳で中身はおやじだと思っていたのに。すると、“へのへのもへじ”の女の子バージョンとかおちゃらけ者バージョンも知らないのだろうか？ うーん。

成人式ってなに？ の編集者

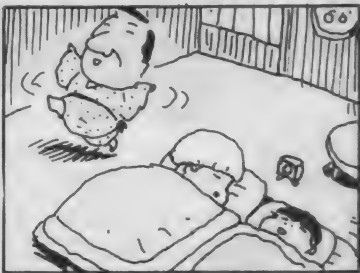
い ちいちゃんてたんじゃたいへんでしょう。だからかかないから、はやいとこしごとしなさい。おわり。

（宮城県 おばな みつる）

❧ だからさ、それが仕事なんだってば。おたよりに書いてくれないことには仕事にならないんだよー。それに、少しは漢字を使ってくださいよ。学校で習ったものだけでいいんだからさあ。

じつはひらがな好きの編集者

のんきなさん
~0189741520
様王吉



ええいつ、読者からのおたよりににはみんな目を通していても何度も書いているのに、それなのにいまでもくるんだな。ホントに読んでますが、って。ホントだもの。編集部に届くまでにボロボロになって、郵便局からの“ごめんなさい”というメッセージ付きのはがきだって、人に見せられないようなシールの貼ってあるはがきだって、届かさずすればさちゃんと読んでいるの

だ。安心してちょーだい。だから、ああしてほしいとかこんな企画があればいいのに、なんていうご意見があれば書いてください。待ってます。

〈あて先〉

〒107-24

東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
そしてパンパカ大将係



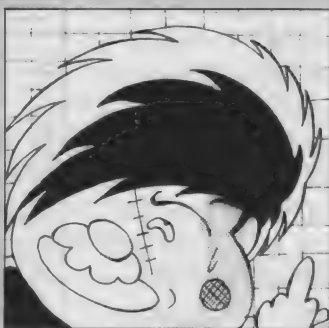
全国の悩める少年少女に愛の手を!

MSX人生相談



人生相談ご指南役 もりもり博士のお言葉

この世にゲームがあるかぎり、悩みのタネはつきない。その悩みをひとつでも多く解決するのが私の使命だと思っている。遠慮はいらないよ。どんなことでもいいからどんどん相談してくれたまえ。



サーク



聖域への裏ルートの洞窟を探索しているんですが、先に進めなくなってしまいました。赤い宝石も、王家の紋章も持っているのに、ロックバイターのところに行けません。何かやり残したことであるのでしょうか? 教えてください。
兵庫県 栗津啓



キミが悩んでいるのは、2月号のマップの赤い矢印のところだね。この場所からロックバイターのところへ移動するには、あるアイテム

が必要なんだ。それを持っているのは、ノルマナの町長さんなんだけど……、何度話をしてもくれないって? ふむふむ。だとすると、やはりキミはなにかをやり残している。もっとこの町に貢献しないといけないね。なにに、貢献することがないって? ごもっとも、今この町にとくに困っている人はいないようだ。しかし、仮にキミが若気の至りで過ちを犯し、それによって、町中の人が迷惑してしまう、なんてことが起こっても不思議じゃないよね。自分で蒔いた種を自分で刈り取る、なんてのもたまにはいいんじゃないのかな。なにをやるかわかったかい?

マイト・アンド・マジックブック2



いちばん最後まで最後、スクエアレイクの洞窟のもっとも奥、これさえ打ち込めばゲーム終了だ!! というところでつまってしまって、もう2ヵ月……。何を打ち込めばいいかは知っているものの、打ち込む順番がわからない。24回も、あの気が遠くなるようなマップを突破して、1回ずつ試すなんてとてもそんな気にはなれません。だから、だから! ぜひ教えてください! ヒントだけでも!!

福岡県 水城徹



ここはそんなに難しくはなかったはずんだけどなあ。まあしかし、一度悩んでしまうと、単純なことに気がつかなくなってしまうということはよくあることだからね。では、ヒントを教えてください。で、キミは何を打ち込めばいいかはわかってるんだよね。24という数字を書いているから、答えがアルファベット4文字だということもわかっているわけだ。わからな



いのはその順番、ってことなんだろうけど、深く考えすぎなんじゃないかな? 意味のない順序になっているわけではないのだから、考えられるのはその成立年代順に決まっている。マニュアルをもういちど読んでごらん。



悩み疲れたらはがきちょーだい

このコーナーでは皆様からの質問をお待ちしております。アドベンチャーゲームの謎の解き方、シューティングゲームのボスの倒し方など、わからないことなら何でもけっこうです。電腦心理学博士、ペーター・F・もりもり博士がやさしくお答えします。

技

M | S | X | ゲー | ム | 指 | 南 |

技あり一本



ごめんください。あ、ちょっといいですか。奥さん、技あり一本ってご存じですか。知らない？ あー、奥さん絶対ソソってますよ。それじゃあ今日はサービスだ。特別に技のサンプルを差し上げますんで、これをちょっと使ってみてくださいよ。かなりいいですから。

●これからもよい記事作りに励んでください。白組がんばれ。(南極観測隊)

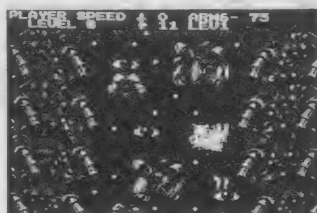
技あり

アレスタ2

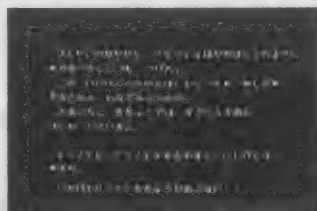
小説を読んでもみたい

ようやく冬が終わろうとしてますが、こういうときはアクティブなゲームがしたくなるもの。そんな気分には『アレスタ2』が似合いですね(かなり強引)。これまでいろいろこのゲームの技を掲載してきたので、もうネタがないだろう、と思っていたら、まだあるんですよ。さすがサービス精神旺盛なコンパイルです。

まずはフツにプレイしましょう。そしてエリア4のボスを倒すのです。えっ、そこまでいかないって？ そこをなんとか、がんばってください。クリアすると、『デモディスクを入れ……』と表示されます。ここで[SELECT]キーを押すと、こりゃビックリ!! デモの内容が文章となって表示されるではありませんか! また、エリ



▲とりあえずエリア4のボスを倒すのだ。



▲おお、こんなふうに表示されるのか。これもなかなか趣があってグーだな。

ア8のボスを倒したときに同じことをすると、エンディングの内容がでてくるのだ。オー、イエー。

情報提供: 長野県 ギリアン

ガイゼリをうしなったバーガントは、すでにてきでなく、ちきゅうは、すくわれた。
にんむをはしたエリノアを、なかまたちは、あたかくむかえたが、かのじょのこころは、はれなかった。
そしてエリノアはしらなかった。
うみにちった、ちきゅうにはなきたむけた、そのさかくにバーガントのローザが、にげめびていたことを、
ものがたりはまだ、あわてていないのかもしれない。

■これがエリア8のボスを倒したあとに技をかけたとき。なんだか続編がでそうな感じがするんだけどなあ。

技あり

ファイナルファンタジー

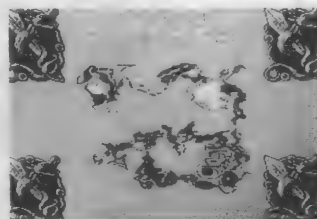
私は今、ここにいる

RPGってさー、今自分がどこにいるのかって確認しづらいよね。行きたいところに向かおうとしているうちに迷ってしまって、トンでもない敵にやられてしまう。そんな経験、ありませんか? さて、この技はそういったムダな行動を避けるためにはもってこいです。

ゲーム中に、リターンキーを押しながら[SELECT]キーを押します。するとどうでしょう。全体マップ

が表示されるではありませんか。生きててよかった、ってカンジね。

情報提供: 宮城県 菅原慎太郎



▲自分の現在位置のほかに、城や町や洞くつの場所までわかつちゃう便利モノ。

有効

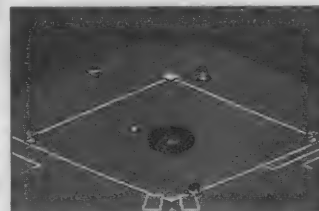
PLAYBALL III

だれでも打てるのよー

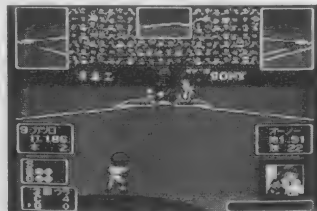
センター方向から見た画面のときのみ有効です。攻撃側になったら打者のバットを振り切った状態にするだけでいいんです。すると、まか不思議!! ストライクのコースにきた球を絶対に打つことができるんですよ。つまり、バットを

振らなくても球が打てるということになりますね。しかし、どうしてだろう……。まさか、見えないスイングだったりして。ただし、あまり長打は期待できないみたいですけどね。あーん、がっかり。

情報提供: 北海道 石橋紀男



▲ストライクボールは逃さない。それがプロってもんでしょ、きっとね。



▲空振りしたな、なんてピッチャーは油断してるけど、そうはいかないんだよー。

有効 サーク エレメンタル攻略法だ

うむ、あいかわらず『サーク』に関する技がドサドサと送られてきています。ということは、つまりプレイした人がたくさんいる、ということになるのでしょうか。

ところでサークにはヒキョウな敵が現われるよね。とくにヒキョ

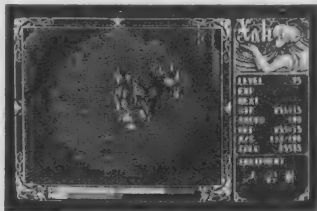


■ここで、敵が近づいてくるのを待ち、ヒジのあたりを攻撃するといひんだよ。

ウなのが、あの合体エレメンタル。でも意外や意外、じつはスナリ勝てるんですよ、これが。

下の写真の位置でチョコチョコと攻撃していれば、ノーダメージで合体するぞ。いけいけー！

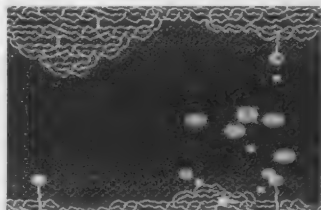
情報提供：滋賀県 杉田正彦



■合体したら後ろにまわりこんで背中を攻撃すると、けっこう楽チンだよ。

効果 吉田建設 無敵コマンド発見さる!

以前『吉田建設』のコマンドをいくつか掲載しましたが、覚えてますか？ それで今月は最強コマ



■敵や弾にガンガン当たっても大丈夫。壁だつてすり抜けちゃうんだよ。やるう。

ド「無敵」を紹介しましょう。手前ミソですけれどね。

まずゲームを始めます。そうしたら[F1]キーを押してポーズをかけます。よろしいですか？ ここで以下のコマンドを入力します。

NAKAI_MIHO

[F1]キーでポーズを解除すると無敵になってるんですよ。コマンド中の「_」はスペースですよ。

情報提供：神奈川県 岩浅裕一

効果 サーク そんなに怒っちゃいやーん

先月号に「エリスの上手な泣かせ方」を掲載したところ、けっこう反響がありました。ありがたいことです。で、味をしめまして、今月は「エリスの上手な怒らせ方」と題しまして、お贈りいたします。

序盤戦、フレイが魔物に襲われて倒れているよね。本来は彼女を背負って医者に行くべきなんだけど、医者の前に村長の家(つまりエリスの家だ)に行くのだ。そうする



■おおエリス、怒った顔も素敵だぜハニー。

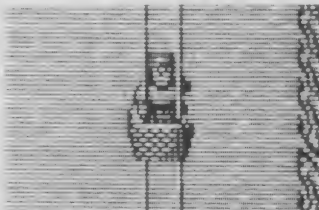
と期待どおり怒ってくれます。それにしても勇者はつらいね。

情報提供：神奈川県 馬場武徳

教育的 サーク 指導 今月も笑ってもらいます

先月の「踊る主人公」はどうでしたか？ けっこうおもしろかったでしょ。サークはネタがつきないなあ。というわけで今月も読者を笑わせようというわけなんです。

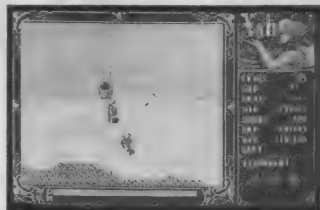
まずゴンドラに乗ります。そのとき、スペースキーを押しながら



■せっせと行動する主人公。しかしその行動の意味はない。かなりマヌーだあ。

動かすと、首を上下に振りながら移動します。止まっているときに左右のカーソルキーを押すと、これまた首を振るんですよ。手は意味なく動いてるし、なんかマヌケで笑えるんですよええ。

情報提供：神奈川県 馬場武徳



■こうして開けるときは、なかなかイイ男なのね。二枚目半ってやつか？

キミも有段者をめざせ!

このコーナーではMSXゲームのウラ技、攻略法、マップ、イラスト、そのほかなんでも募集しているのだ。誌面に採用された人には全員、1000円相当の全国共通図書券をプレゼント。また、技の切れ味に応じて、一本(5点)、技あり(3点)、有効(2点)、効果(1点)、

教育的指導(ー1点)のランクに分けられ、それぞれの点数が加算される。5点とったあかつきには有段者とみなされ、市販のゲームソフトの中から好きなものを1本プレゼントする。最近、ちょっとパワー不足なので、みんなががんばって送ってクレイジークライマー。

グラディウス2

第2スロットにQパートを差す!
ゲーム中[F1]でポーズをかける

①フルパワーアップ

LARS18TH

②ステージスキップ

NEMESIS

③一定時間無敵

METALION

と入力し、[F1]でポーズを解除!
●パロディウス1本ちょーだい!

〒107-26 東京都港区南青山6-11-1

青山太郎 03-486-1824

10726
東京都港区南青山
スリーエフ南青山ビル
6-11-1
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
技あり本係

はがきの書き方

MAP & DATA

LIBRARY

マイト・アンド・マジック ブック2 アイテムリスト



またまた新コーナーが誕生したのだ。このページは、タイトルがしめしているように、マップやデータ表など資料的価値の高いものをドーンと紹介してしまおうというものだ。今回は『マイト・アンド・マジック・ブック2』のアイテムデータを公開してしまうぞ!!

名 称	分類	装備可能職種	装着効果	使用 効 果	価 格	強 度
Accurate Swd	武片	騎戦射—盗—	accur +10	no	4000	10
Acidic Sword	武片	騎戦射—盗—	acid +15	魔3-1 Acid Stream	4000	10
Ancient Bow	武飛	騎戦射—	accur +15	speed +15	200000	35
Acid Shield	盾	騎戦—僧—盗—壱	acid +15	no	2000	3
Antidote Ale	薬品	騎戦射僧魔盗忍壱	no	僧3-3 Cure Poison	1000	—
Acy Guntlet	魔法	騎戦射僧—盗忍壱	accur +5	speed +10	4000	—
Amethyst Box	専用	—盗—	luck +15	no	10000	—
Amber Skull	専用	—魔—	might +15	no	10000	—
Agate Grail	専用	—戦—	intel +15	no	10000	—
Admit 8 Pass	必須	騎戦射僧魔盗忍壱	no	no	200	—
Air Disk	必須	騎戦射僧魔盗忍壱	no	僧4-2 Air Transmutation	10000	—
Air Talon	必須	騎戦射僧魔盗忍壱	no	僧5-1 Air Encasement	50000	—
A-1 Todilor	必須	騎戦射僧魔盗忍壱	no	no	1	—
Bull Whip	武片	騎—僧魔盗忍壱	no	no	25	6
Battle Axe	武片	騎戦射—盗—壱	no	no	60	10
Broad Sword	武片	騎戦射—盗—	no	no	100	10
Blazing Axe	武片	騎戦射—盗—壱	fire +15	no	1500	10
Bardiche	武両	騎戦射—壱	no	no	200	13
Blow Pipe	武飛	騎戦射—魔盗忍壱	no	no	10	4
Burning xBow	武飛	騎戦射—盗忍—	fire +10	僧3-5 Lasting Light	2500	8
B Scale Mail	鎧	騎戦射僧—盗忍壱	poison +15	no	4000	4
B Ring Mail	鎧	騎戦射僧—盗忍—	poison +15	no	5000	5
B Chain Mail	鎧	騎戦射僧—盗—	poison +15	no	7000	6
B Splintmail	鎧	騎戦—僧—	poison +15	no	9000	7
B Plate Mail	鎧	騎戦—	poison +15	no	13000	8
Bronze Shld	盾	騎戦—僧—盗—壱	poison +15	no	2000	3
Bronze Helm	兜	騎戦—僧—壱	poison +15	no	2000	2
Black Key	必須	騎戦射僧魔盗忍壱	no	no	1000	—
Black Ticket	必須	騎戦射僧魔盗忍壱	no	no	1000	—
Cudgie	武片	騎戦射僧—盗—壱	no	no	15	5
Cutlass	武片	騎戦射—盗—	no	no	40	7
Chance Sword	武片	騎戦射—盗—	luck +15	no	4000	10
Cold Blade	武片	騎戦射—盗—	cold +15	魔4-1 Cold Beam	4000	10
Crossbow	武飛	騎戦射—盗忍—	no	no	50	8
Cinder Pipe	武飛	騎戦射—魔盗忍壱	fire +10	魔4-3 Fire Ball	2500	4
Chain Mail	鎧	騎戦射僧—盗—	no	no	400	6
Cold Sheild	盾	騎戦—僧—盗—壱	cold +15	no	2000	3
Compass	道具	騎戦射僧魔盗忍壱	no	魔1-6 Location	200	—
Cureall Wand	魔法	騎戦射僧魔盗忍壱	poison +15	僧5-5 Remove Condition	15000	—
Coral Broach	専用	—壱	might +15	no	10000	—
Crystal Vial	専用	—忍—	speed +15	no	10000	—
Castle Key	必須	—盗忍—	thief +5	no	200	—
Cupie Doll	必須	騎戦射僧魔盗忍壱	no	no	1	—
Colak's Soul	必須	騎戦射僧魔盗忍壱	no	no	1	—
Dagger	武片	騎戦射—魔盗忍壱	no	no	8	4
Divine Mace	武片	騎戦射僧—盗—壱	ac +10	僧9-1 Divine Intervention	30000	14
Dyno Katana	武両	騎—忍—	elec +15	luck +15	20000	20
Dark Trident	武両	騎戦射—壱	ac +5	no	50000	30
Death Bow	武飛	騎戦射—	luck +15	luck +15	40000	24
Dog Whistle	道具	騎戦射僧魔盗忍壱	luck +1	魔4-4 Guard Dog	50	—
Dove's Blood	薬品	騎戦射僧魔盗忍壱	no	僧4-3 Cure Disease	2000	—
Disruptor	攻撃	騎戦射僧魔盗忍壱	energy+15	魔5-1 Disrupt	20000	—
Defense Ring	魔法	騎戦射僧魔盗忍壱	ac +2	魔4-5 Shield	4000	—
Energy Whip	武片	騎—僧魔盗忍壱	energy+15	魔1-3 Energy Blast	500	5

名 称	分類	装備可能職種	装着効果	使用 効果	価格	強度
Exacto Spear	武片	騎戦射—盗忍蛭	accur +5	no	800	7
Ego Scimitor	武片	騎戦射—盗—	person+12	no	2000	9
Electric Axe	武片	騎戦射—盗—蛭	elec +15	魔3-4 Lightning Bolt	2500	10
Electric Swd	武片	騎戦射—盗—	elec +15	魔6-5 Super Shock	4000	10
Energy Blade	武片	騎戦射—盗—	energy+15	魔6-1 Disintegration	30000	20
Energy Sling	武飛	騎戦射—盗忍蛭	energy+15	魔1-3 Energy Blast	15000	10
Electric Shd	盾	騎戦—僧—盗—蛭	elec +15	no	2000	3
Enchanted Id	道具	騎戦射僧魔盗忍蛭	person+15	luck +15	25000	—
Emerald Ring	道具	騎戦射僧魔盗忍蛭	ac +15	no	1000	—
Energizer	道具	騎戦射僧魔盗忍蛭	no	魔6-4 Recharge Item	10000	—
Eleven Cloak	魔法	—射—盗—	ac +5	魔3-3 Invisibility	15000	—
Eleven Boots	魔法	—射—盗—	speed +5	no	10000	—
Earth Disk	必須	騎戦射僧魔盗忍蛭	no	僧6-1 Earth Transmutation	10000	—
Earth Talon	必須	騎戦射僧魔盗忍蛭	no	僧7-1 Earth Encasement	50000	—
Element Orb	必須	騎戦射僧魔盗忍蛭	no	魔9-3 Star Burst	100000	—
Flail	武片	騎戦—僧—盗—	no	no	100	8
Fiery Spear	武片	騎戦射—盗忍蛭	fire +15	魔4-3 Fire Ball	1200	7
Fast Cutlass	武片	騎戦射—盗—	speed +4	no	1000	7
Flash Sword	武片	騎戦射—盗—	energy+15	魔3-4 Lightning Bolt	4000	10
Flaming Swd	武片	騎戦射—盗—	fire +15	魔4-3 Fire Ball	4000	10
Force Sword	武片	騎戦射—盗—	might +15	intel +15	30000	20
Flamberge	武両	騎戦射—	no	no	400	16
Fire Glaive	武両	騎戦射—	fire +15	魔4-3 Fire Ball	3000	10
Fireball Bow	武飛	騎戦射—忍—	fire +15	魔4-3 Fire Ball	4000	10
Fire Shield	盾	騎戦—僧—盗—蛭	fire +15	no	2000	3
Force Potion	薬品	騎戦射僧魔盗忍蛭	no	might +10	100	—
Freeze Wand	攻撃	騎戦射僧魔盗忍蛭	cold +15	魔6-3 Fantastic Freeze	25000	—
Fe Farthing	必須	騎戦射僧魔盗忍蛭	no	no	10	—
Fire Disk	必須	騎戦射僧魔盗忍蛭	no	僧8-2 Fire Transmutation	10000	—
Fire Talon	必須	騎戦射僧魔盗忍蛭	no	僧8-1 Fire Encasement	50000	—
Grand Axe	武片	騎戦射—盗—蛭	might +15	intel +15	20000	20
Glaive	武両	騎戦射—	no	no	80	10
Great Hammer	武両	騎戦射僧—	no	no	300	14
Great Axe	武両	騎戦射—	no	no	300	15
Genius Staff	武両	騎戦射僧魔—忍—	intel +10	luck +15	30000	16
Great Bow	武飛	騎戦射—	no	no	200	12
Giant Sling	武飛	騎戦射—盗忍蛭	poison+15	intel +15	20000	15
G Scale Mail	鎧	騎戦射僧—盗忍蛭	luck +15	luck +10	10000	6
G Ring Mail	鎧	騎戦射僧—盗忍—	luck +15	luck +10	20000	7
G Chain Mail	鎧	騎戦射僧—盗—	luck +15	luck +10	40000	8
G Splintmail	鎧	騎戦—僧—	luck +15	luck +12	60000	10
G Plate Mail	鎧	騎戦—	luck +15	luck +15	200000	12
Great Shield	盾	騎戦—僧—盗—蛭	no	no	150	3
Gold Shield	盾	騎戦—僧—盗—蛭	luck +15	no	10000	7
Gold Helm	兜	騎戦—僧—	luck +15	luck +5	20000	4
Green Key	必須	騎戦射僧魔盗忍蛭	no	no	100	—
Green Ticket	必須	騎戦射僧魔盗忍蛭	no	no	10	—
Gold Goblet	必須	騎戦射僧魔盗忍蛭	no	no	250	—
Hand Axe	武片	騎戦射—盗忍蛭	no	no	10	5
Holy Cudgle	武片	一戦—僧—	intel +15	僧9-2 Holy Word	20000	10
Halberd	武両	騎戦射—	no	no	250	14
Harsh Hammer	武両	騎戦射僧—	might +3	no	1500	15
Helm	兜	騎戦—僧—	no	no	30	2
Hourgrass	道具	騎戦射僧魔盗忍蛭	no	魔4-6 Time Distortion	2000	—
Herbal Patch	薬品	騎戦射僧魔盗忍蛭	no	僧2-1 Cure Wounds	400	—
Holy Charm	攻撃	騎戦射僧魔盗忍蛭	no	僧1-7 Turn Undead	200	—
Hero Medal	魔法	騎戦射僧魔盗忍蛭	person+4	僧2-2 Heroism	800	—
Honor Sword	必須	騎戦射僧魔盗忍蛭	no	no	5000	—
Ice Scimitar	武片	騎戦射—盗—	cold +15	魔6-3 Fantastic Freeze	20000	18
Ice Sickle	武両	騎戦射—	cold +15	魔4-1 Cold Beam	3000	16
I Scale Mail	鎧	騎戦射僧—盗忍蛭	sleep +15	no	3000	4
I Ring Mail	鎧	騎戦射僧—盗忍—	sleep +15	no	4000	5
I Chain Mail	鎧	騎戦射僧—盗—	sleep +15	no	6000	6
I Splintmail	鎧	騎戦—僧—	sleep +15	no	8000	7
I Plate Mail	鎧	騎戦—	sleep +15	no	12000	8
Iron Shield	盾	騎戦—僧—盗—蛭	sleep +15	no	2000	3
Iron Helm	兜	騎戦—僧—	sleep +15	no	1000	2



リストの見かた

名称というのがアイテムの名前だ。アルファベット順に並んでいるから、まずこれで調べたいアイテムを捜してくれ。次の項目はアイテムの分類だ。“武片”は片手持ちの武器、“武両”は両手持ちの武器、“武飛”はミサイル武器を示しているぞ。“攻撃”は攻撃呪文が込められたアイテムで、“魔法”はおもに装着者の能力を上昇させるものだ。“専用”はひとつの職種しか装備できないもの。“必須”はクエストの達成に必要なアイテムだ。使用効果というのは、アイテムの使用コマンドを実行したとき、そのアイテムがどういう働きをするのかを示したもので、使用効果は基本的に、一時的な能力の増大か、ある種の呪文と同等な効果のいずれかの形をとることになる。強度というのは武器の場合は攻撃力、防具の場合は防御力を表わしたものである。



アイテムうんちく話 その1

アイテムを使用したときに特定の呪文と同等の効果を得られるというのは、厳密に言うとは間違っているのだ。コンピュータの内部ではアイテムを使うことと、呪文を唱えていることはまったく同じ扱われかたをされているんだ。それが証拠に魔法を封じられたダークゾーンの内部などでは、アイテムを使用することができない。攻撃アイテムだけではなく、薬なども使用できないのである。このことを知らないとは重要なところで困ってしまうこともあるからよく頭にたたき込んでおこう。しかし、このシステムが役にたつこともある。それは、そのアイテムが秘めている力が、“Energy Blast”のような攻撃力とMP使用量がともに術者のレベルに比例して増加していく呪文の場合だ。これらの呪文は、レベルが高いほど強力なのだが、MPの使用量もそれなりに上昇していくので、1日の使用回数はどのレベルでもほとんど変わらないのだ。これらのアイテムは休息禁止地帯でその効果を最大限に発揮する。発見したら大切に扱うようにしようぜ。

名 称	分類	装備可能職種	装着効果	使用効果	価格	強度
Instant Keep	道具	騎戦射僧魔盗忍巫	no	魔5-4 Shelter	5000	—
Invisocloak	魔法	騎戦射僧魔盗忍巫	ac +6	魔3-3 Invisibility	2000	—
Ivory Cameo	専用	騎	might +15	no	10000	—
J-26 Fluxer	必須	騎戦射僧魔盗忍巫	no	no	1	—
Katana	武片	騎	no	no	150	10
Large Club	武片	騎戦射僧魔盗忍巫	no	no	4	4
Large Knife	武片	騎戦射一魔盗忍巫	no	no	10	5
Long Dagger	武片	騎戦射一魔盗忍巫	no	no	20	6
Long Sword	武片	騎戦射一盗	no	no	50	8
Lucky Knife	武片	騎戦射一魔盗忍巫	luck +10	no	250	5
Looter Knife	武片	騎戦射一魔盗忍巫	thief +15	no	400	6
Long Bow	武飛	騎戦射一忍一	no	no	100	10
Leather Suit	鎧	騎戦射僧一盗忍巫	no	no	40	3
Large Shield	盾	騎戦一僧一盗一巫	no	no	60	2
Lantern	道具	騎戦射僧魔盗忍巫	no	魔1-5 Light	20	—
Lave Grenade	攻撃	騎戦射僧魔盗忍巫	no	魔4-3 Fire Ball	2000	—
Lich Hand	攻撃	騎一魔盗	no	魔5-2 Fingers of Death	10000	—
Lapis Scarab	専用	一巫	might +15	no	10000	—
Maul	武片	騎戦射僧一盗一巫	no	no	30	6
Mace	武片	騎戦射僧一盗一巫	no	no	50	7
Mighty Whip	武片	騎一僧魔盗忍巫	might +3	no	400	6
Mauler Mace	武片	騎戦射僧一盗一巫	might +6	no	600	7
Magic Sword	武片	騎戦射一盗一	endur +15	luck +15	30000	20
Moon Halberd	武両	騎戦射一盗一巫	luck +15	僧7-3 Moon Ray	50000	30
Meteor Bow	武飛	騎戦射一	ac +5	魔8-3 Meteor Shower	100000	24
Magic Shield	盾	騎戦一僧一盗一巫	endur +15	no	5000	5
Magic Mirror	道具	騎戦射僧魔盗忍巫	no	魔7-2 Duplication	30000	—
Monster Tome	道具	騎戦射僧魔盗忍巫	no	魔2-3 Identify Monster	2000	—
Magic Meal	道具	騎戦射僧魔盗忍巫	no	僧3-2 Create Food	1000	—
Magic Harbs	薬品	騎戦射僧魔盗忍巫	no	僧1-4 First Aid	50	—
MaxHP Potion	薬品	騎戦射僧魔盗忍巫	no	might +2	700	—
Moon Rock	攻撃	騎戦射僧魔盗忍巫	no	僧7-3 Moon Ray	12000	—
Magic Charm	魔法	騎戦射僧魔盗忍巫	endur +10	魔2-7 Prot.from Magic	800	—
Mgt Gauntret	魔法	騎戦射僧一盗一巫	might +6	intel +10	4000	—
Mark's Keys	必須	騎戦射僧魔盗忍巫	no	no	1	—
M-27 Radicon	必須	騎戦射僧魔盗忍巫	no	no	1	—
Nunchakas	武片	騎一忍一	no	no	30	6
Naginata	武両	騎一忍一	no	no	300	12
Noble Sword	必須	騎戦射僧魔盗忍巫	no	no	5000	—
N-19 Capitor	必須	騎戦射僧魔盗忍巫	no	no	1	—
Opal Pendant	専用	一戦	might +15	no	10000	—
Onix Effigy	専用	一僧	person+15	no	10000	—
Power Club	武片	騎戦射僧魔盗忍巫	might +3	no	200	6
Power Cudgle	武片	騎戦射僧一盗一巫	might +3	no	300	5
Photon Blade	武片	騎	might +15	魔9-1 Implosion	50000	25
Pike	武両	騎戦射一盗一	no	no	150	12
Pirates xBow	武飛	騎戦射一盗忍一	thief +10	speed +15	3000	8
Padded Armor	鎧	騎戦射僧魔盗忍巫	no	no	20	2
Plate Mail	鎧	騎戦	no	no	1000	8
Plate Armor	鎧	騎戦	no	no	2000	10
Phaser	攻撃	騎戦射僧魔盗忍巫	accur +5	魔6-1 Disintegration	20000	—
+7 Loincloth	魔法	騎戦射僧魔盗忍巫	person+10	no	5000	—
Pearl Choker	専用	一僧	person+15	no	10000	—
Quick Flail	武片	騎戦射僧一盗一	speed +5	no	1200	8
Quiet Sling	武飛	騎戦射一盗忍巫	sleep +15	僧2-6 Silence	1500	5
Quarte Skull	専用	一魔	intel +15	no	10000	—
Rapid Katana	武片	騎一忍一	speed +6	no	3000	10
Ring Mail	鎧	騎戦射僧一盗忍一	no	no	200	5
Rope'n'Hooks	道具	騎戦射僧魔盗忍巫	no	魔2-4 Jump	10	—
Ruby Ankh	薬品	騎戦射僧魔盗忍巫	luck +10	僧7-4 Raise Dead	30000	—
Ray Gun	攻撃	騎戦射僧魔盗忍巫	accur +5	魔1-3 Energy Blast	400	—
Ruby Amulet	専用	一忍一	luck +15	no	10000	—
Ruby Tiara	専用	騎	accur +15	no	10000	—
Red Ticket	必須	騎戦射僧魔盗忍巫	no	no	250	—
Red Key	必須	騎戦射僧魔盗忍巫	no	no	500	—
Small Club	武片	騎戦射僧魔盗忍巫	no	no	1	2
Small Knife	武片	騎戦射一魔盗忍巫	no	no	5	3

名 称	分類	装備可能職種	装着効果	使用 効果	価格	強度
Spiked Club	武片	騎戦射—魔盗忍蛭	no	no	15	6
Short Sword	武片	騎戦射—盗忍—	no	no	15	6
Spear	武片	騎戦射—盗忍蛭	no	no	15	7
Sabre	武片	騎戦射—盗—	no	no	60	8
Scimitar	武片	騎戦射—盗—	no	no	80	9
Slumber Club	武片	騎戦射僧魔盗忍蛭	sleep +15	魔-17 Sleep	100	4
Sonic Whip	武片	騎—僧魔盗忍蛭	poison +15	僧2-4 Pain	500	6
Scorch Maul	武片	騎戦射僧—盗—蛭	fire +15	no	400	6
Shock Flail	武片	騎戦射僧—盗—	elec +15	魔2-2 Electric Arrow	1200	8
Sharp Sabre	武片	騎戦射—盗—	accr +5	no	1500	8
Speedy Sword	武片	騎戦射—盗—	speed +10	no	4000	10
Sage Dagger	武片	—射—魔—	intel +15	luck +15	20000	8
Swift Axe	武片	騎戦射—盗—蛭	speed +15	person +15	20000	20
Staff	武両	騎戦射僧魔—忍蛭	no	no	40	8
Sickle	武両	騎戦射—蛭	no	no	30	8
Scythe	武両	騎戦射—蛭	no	no	50	9
Stone Hammer	武両	騎戦射僧—蛭	endur +15	no	3000	18
Soul Scythe	武両	騎戦射—蛭	endur +15	魔5-2 Fingers of Death	40000	18
Sun Naginata	武両	騎—忍—	ac +15	luck +15	40000	25
Sling	武飛	騎戦射—盗忍蛭	no	no	15	5
Short Bow	武飛	騎戦射—忍—	no	no	25	6
Shaman Pipe	武飛	騎戦射—魔盗忍蛭	endur +10	endur +1	1500	4
Star Bow	武飛	騎戦射—	energy+15	魔9-3 Star Burst	100000	24
Scale Armor	鎧	騎戦射僧—盗忍蛭	no	no	100	4
Splint Mail	鎧	騎戦—僧—	no	no	600	7
S Scale Mail	鎧	騎戦射僧—盗忍蛭	energy+15	no	5000	4
S Ring Mail	鎧	騎戦射僧—盗忍—	energy+15	no	6000	5
S Chain Mail	鎧	騎戦射僧—盗—	energy+15	no	8000	6
S Splintmail	鎧	騎戦—僧—	energy+15	no	10000	7
S Plate Mail	鎧	騎戦—	energy+15	no	14000	8
Small Shield	盾	騎戦—僧—盗—蛭	no	no	15	1
Silver Shld	盾	騎戦—僧—盗—蛭	energy+15	no	2000	3
Silver Helm	兜	騎戦—僧—蛭	energy+15	no	5000	3
Sextant	道具	騎戦射僧魔盗忍蛭	no	魔1-6 Location	500	—
Silent Horn	道具	騎戦射僧魔盗忍蛭	poison +10	僧2-6 Silence	800	—
Super Flare	道具	騎戦射僧魔盗忍蛭	no	僧3-5 Lasting Light	1000	—
Skill Potion	薬品	騎戦射僧魔盗忍蛭	no	luck +5	500	—
Storm Wand	攻撃	騎戦射僧魔盗忍蛭	elec +10	魔3-4 Lightning Bolt	2000	—
Skelton Key	魔法	—盗忍—	thief +10	no	800	—
Stealth Cape	魔法	—盗忍—	thief +10	person +15	4000	—
Speed Boots	魔法	騎戦射僧魔盗忍蛭	speed +15	僧5-3 Frenzy	15000	—
Sage Robe	魔法	—魔—	intel +6	luck +10	25000	—
Sapphire Pin	専用	—盗—	luck +15	no	10000	—
Sun Crown	専用	—射—	intel +15	no	10000	—
True Axe	武片	騎戦射—盗—蛭	accr +5	no	1800	10
Thunder Swd	武片	騎戦射—盗—	might +15	魔3-4 Lightning Bolt	30000	20
Trident	武両	騎戦射—蛭	no	no	100	11
Tri-Sickle	武両	騎戦射—	no	no	2000	24
Titan's Pike	武両	騎戦射—蛭	might +15	intel +15	50000	40
Torch	道具	騎戦射僧魔盗忍蛭	no	魔1-5 Light	1	—
Teleport Orb	道具	騎戦射僧魔盗忍蛭	no	魔5-5 Teleport	5000	—
Thief's Pick	魔法	—盗忍—	thief +15	no	200	—
Topaz Shard	専用	—射—	accr +15	no	10000	—
Useless Item	ゴミ	騎戦射僧魔盗忍蛭	no	no	1	—
Voltage Bow	武飛	騎戦射—忍—	elec +10	魔3-4 Lightning Bolt	4000	10
Valor Sword	必須	騎戦射僧魔盗忍蛭	no	no	10000	—
Wakizashi	武片	騎—忍—	no	no	60	8
War Hammer	武両	騎戦射僧—蛭	no	no	120	10
Wind Staff	武両	騎戦射僧魔—忍蛭	speed +5	僧5-1 Air Encasement	1500	8
Wizard Staff	武両	—魔—	intel +15	魔7-4 Prismatic Light	30000	16
Wakeup Horn	道具	騎戦射僧魔盗忍蛭	no	魔1-1 Awaken	50	—
Witch Broom	道具	騎戦射僧魔盗忍蛭	no	魔3-2 Fly	1000	—
Web Caster	攻撃	騎戦射僧魔盗忍蛭	no	魔3-5 Web	100	—
Water Disk	必須	騎戦射僧魔盗忍蛭	no	僧6-5 Water Transmutation	10000	—
Water Talon	必須	騎戦射僧魔盗忍蛭	no	僧6-4 Water Encasement	50000	—
Yellow Ticket	必須	騎戦射僧魔盗忍蛭	no	no	50	—
Yellow Key	必須	騎戦射僧魔盗忍蛭	no	no	200	—



アイテムうんちく話 その2

すべての武器、防具アイテムと、一部の魔法アイテムは魔法使いの Enchant Item という呪文をかけることによって、その強度を1ずつ増やしていくことができる。強化したアイテムには“Long Sword+5”のように名称の後ろに数字がつき何単位強化したのかわかるようになっている。ひとつのアイテムに繰り返し呪文をかけていくと、最大63単位強化することができる。ジェムと手間がかかってしまうのが難点だが、この手間を惜しむとゲーム後半で苦労することになるのだ。ところで、アイテムを強化したために装備できる属性が変化してしまうことがある。装備できなくなってしまった場合は装備できるか試しながら、あと数回強化してみるといいだろう。ちなみに最強の63単位にすれば、属性に関係なく装備可能になるぞ。

おもしろネットワーク NETWORK

どの世界にも、その世界だけに通じる言葉、符丁というものがあるよね。たとえば、お寿し屋でシャリと言えばご飯、アガリはお茶というふうだね。とくにパソコン通信の世界には、あまりなじみのない言葉も登場してくる。そこで今回は、キミをネットワーク通にするための用語解説なのだ。



ネットワーク基本用語を解説

●ネットワーク

日本で一番規模の大きなネットワークは何かというと、電話回線網、つまり普通の電話なんだよね。全国の電話加入数は5000万以上というから、もう、これは一家に1台どころではない普及率だ。

パソコン通信のネットワークは、おもにこの電話回線を使ってコンピュータどうしを結び、いろいろな情報をやり取りするわけ。

現在、パソコン通信のネットワークには、日本最大の会員数を擁するPC-VANや、ニフティー・サーブ、アスキーネットなどの大規模なネットワークを始めとして、草の根ネットと呼ばれる、個人運営の小規模なものまで、数多くのネットワークがあるぞ。

●ホストコンピュータ

ネットワークの中心になり、さまざまな情報を蓄え、それらの情報を提供するコンピュータをホストコンピュータという。つまり、パーティーなどで、接待する主人の役をつとめるのがホストコンピュータというわけだ。逆に、パーティーに参加するお客、つまり、ネットワークを利用する側のコンピュータは端末と呼ぶ。

●ログイン

ホストコンピュータを呼び出すことをアクセスするという。ホストコンピュータに電話をかけるわけだ。で、自分のコンピュータを端末としてホストコンピュータに接続することをログインするっていうんだよね。逆にホストコンピュータとの接続を切り、さよならするときは、ログアウトするっていうのだ。

●ID、パスワード

IDというのは、自分の身分証明書みたいなものと思えばいい。銀行預金を例にすると、IDは口座番号で、パスワードはさしずめ印鑑、あるいはキャッシュカードの暗証番号といったところ。

ネットワークにアクセスすると、*login:*と、画面に表示されることが多い。ここであわてることなく、自分のIDを入力すればいいのだ。続けて*password:*と聞いたら、自分のパスワードを入力する。どちらも正しければ、ホストコンピュータと接続され、めでたくログインできたということになる。

預金通帳の印鑑や、キャッシュカードの暗証番号のように、パス

ワードも十分気をつけて管理しなくちゃね。

●電子掲示板

電子掲示板とは、読んで字のごとく、みんなが自由に書いたり、読んだりできる掲示板のようなもの。人によっては、この電子掲示板のことを、BBS(Bulletin Board Systemの略)とか、たんにボードとか言ったりするけど、要するに同じことだからね。

で、この電子掲示板の良さは、書き込まれた内容があとになっても残ること。それにホストコンピュータに記録しておける情報量も、ものすごく多いのだ。

だから、自分の好きなときにネットワークにアクセスして、いろいろな人のメッセージを読むことができるし、自分のメッセージをいろいろな人に読んでもらうこともできるわけ。

電子掲示板を利用して、いろいろな人たちとコミュニケーションしていると、たまたま同じ趣味を持っている人がいたり、同じ話題で盛り上がることもあるよね。こうしてできたのが、SIG (Special Interest Groupの略)と呼ばれるもの。ま、同好会みたいなものだね。たとえば、アスキーネットMSXの中には、このようなSIGが100以上もあるのだ。



●電子メール

電子掲示板は、多くの人が読んだり、書いたりできるものだけど、もっと個人的なことを、特定の人に伝えたいときってあるよね。そういうときは、電子メールを使えばいい。ふつうの手紙と違ってわざわざ郵便ポストのあるところま

で行って投函する手間はないし、何よりも、この電子メールは、送ると同時に相手のメールボックスに届いてしまう。もちろん、そのメールを相手がいつ読むかは、相手次第なんだけど。

パソコン通信のネットワークにアクセスすると、たいていのネットでは、はじめに自分宛てのメー

ルが届いているかどうかをチェックしてくれる。もし、届いていれば「手紙が届いています」と教えてくれるわけだ。

また、電子メールを相手のファクスに送るサービスや、ひとつのメールを複数の人に同時に送ることのできるサービスを行なっているネットもあるぞ。

電話と違うところは、複数の直接知らない人どうしても、わいわいがやがやと、おしゃべりできること。でも、あまりたのしいからって長電話ならぬ、長チャットすると、あとで電話料金の請求書を見て、泣くことになるかもしれないぞ。

●PDS

PDS(Public Domain Softwareの略)とは、本来は著作権を放棄したソフトウェアのこと。でも、日本では著作権を放棄することはできない。そこで、最近ではPDSと呼ばずに、著作権はあくまで作者にあるけれど、ルールさえ守れば、自由に使ってください、という意味から、フリーウェアと呼ばれるものと、もし、使ってみて気に入ったらお金をください、というシェアウェアとに区別するようになってきている。

●チャット

パソコン通信でリアルタイムにほかのネットワークたちとおしゃべりすることをチャットという。チャット(CHAT)とは、気楽に話す、雑談する、といった意味なのだ。もちろん、おしゃべりするといっても、キーボードをとおして文字で話す(?)わけなんだけどね。それぞれのネットワークによって、ボイスだとか、オンライントーク、CBシミュレーターなど、違った呼び方をする場合もあるよ。



これからパソコン通信を始める人へのワンポイントアドバイス

さて、なんだかよくわからないけど、パソコン通信っておもしろそうだから、始めてみようかな、と思ったとするね。で、その次にすることは、とりあえずパソコン通信をするのに必要なものをそろえることだね。

パソコン通信をするのに最低限必要なものは、MSX本体とモデムカートリッジという組み合わせだ。市販されているモデムカートリッジには、パナソニックのFS-CM1(3万2800円[税別])や、ソニーの

HBI-1200(3万2800円[税別])などがあるぞ。

MSX2+とモデムカートリッジという組み合わせならベスト。たとえば、パナソニックのFS-WSXとFS-CM1、または、ソニーのF1-XVとHBI-1200という具合だ。というのも、MSX2+は漢字機能が強化され、本体に、漢字変換機能が内蔵されている。もし、キミの持っているMSXがMSX1や、MSX2なら、これとはべつに、MSX-Write IIや、HALNOTEなどの漢字入力が必要な

カートリッジが必要になるぞ。

これで、必要なものはそろったけれど、もうひとつ重要なことがある。それは、キミの家の電話がモジュラープラグかどうかなのだ。モジュラープラグというのは、知っていると思うけど、電話機のコ



ンセントのようなもの。もし、モジュラープラグじゃなかったら、近くの電話局に頼めば工事してくれるぞ。モジュラープラグに交換するだけの工事なら、3000円くらいで済むはず。

さあ、これでキミもネットワークの仲間入りだ。パソコン通信のネットワークにも、いろいろあって、どこにアクセスするか迷うところだけど、大きな有料ネット

の場合は、あらかじめ申し込みをして、そのネットの会員にならないとダメなんじゃない。

そこで、初めはキミの家の近くにある、無料の草の根ネットにアクセスすることをすすめるな。次のページで紹介している、『全国BBSガイド'90』という本には、全国の草の根ネットがたくさん紹介されているので、この本を参考にするといいと思うよ。



●MSX本体とモデムカートリッジの基本的組み合わせだぞ。

NETWORK NEWS

ネットワークニュース

ISDN 家庭市場に!

ISDNとは、NTTが提供する総合デジタル通信網のこと。このデジタル通信網で可能なサービスは、通話時間や、通話料金、相手の電話番号などを電話機のディスプレイに表示することや、通話中に通話相手以外の第三者を呼び出して3者間で話をする「3者通話」などがある。これらのサービスの普及を狙い、NTTは9月にも5万円を切る低価格のデジタル式ISDN電話機を発売。新しいこの電話機は、ISDNに接続するための基本インターフェイスを組み込んでいるため、アダプターなどを介さなくても直接ISDN回線に接続できる。

これなら、一般家庭にもISDNが

普及しそう。電話がさらに便利になるとは、うれしいね。

郵政省 電子通信 フロンティア研究開発

21世紀は高度情報化社会になると予想されている。この高度情報化社会を実現するには、「いつでも、どこでも、だれとでも、どんな情報も簡単に」を可能にした通信システムの開発が必要。郵政省では、この基礎づくりのために「電子通信フロンティア研究開発」の活動を平成2年度より本格的に始める。

研究の第1分野は、通信の容量を大きくすること。第2分野は、伝えたい意味情報だけをわかりやすく伝える技術。第3分野は、膨大な情報をうまく交通整理するネットワークの研究だ。

情報化社会などといわれ、目まぐるしく動く現代。世の中の動きに目を向けてみると、いろんな情報が飛び込んできて、なんだかワクワクしちゃう。今、ニュースがおもしろいのだ。

パソコン通信を始め、遥かに便利な通信システムへの拡張が、もうそこまで来ているようだ。今後の展開が楽しみというもの。

KDDの 料金一定サービス?

利用者が一定の料金を支払えば、合計30分間、どこの国にでも、何回でも国際電話がかけられる、という新サービスをKDD(国際電信電話)が検討していることを発表した。すでに郵政省に認可を申請中で、早ければ'90年中にも、この新サービスを実施する考えらしいのだ。

で、この新サービス、KDDが独自に考えたものかという点、じつは、アメリカの電話会社、ATTの「リーチアウト」というサービスを



参考になっているのだ。リーチアウトは、加入料金5ドルと月々20ドルを支払うと、通話時間の合計が30分以内なら、何回でも国際電話がかけられるというサービス。一般の国際電話料金に比べて割安なのが好評でアメリカでは広く利用されているんだってさ。

BOOK

■全国BBSガイド'90

パソコン通信をよりいっそう楽しみたいなら、のびのびと利用できるホームグラウンド的なネットワークの会員になりたい。この条件を満たすには、電話料金を安く抑えることができ、さらにネットの利用料金もあまりかからないことだね。そうすると、一番ベストなのは草の根ネットになる。草の根ネットは利用料金が無料のところが多いし、全国にかなりの数のネットワークが点在しているから、近隣のネットを利用できる。

そこで、草の根ネットを探すときに役立つのが、『全国BBSガイド'90』だ。北は北海道から南は沖縄まで全国津々浦々の204局のネットワークの所在地、回線番号、運営時間などの運用情報から、そのサービス内容まで、詳しく紹介しているぞ。



- 発行所 (株)アスキー
- 価格 1400円[税込]
- 問い合わせ ☎03-486-1977

**全国書店で
好評発売中!!**

SHOWROOM

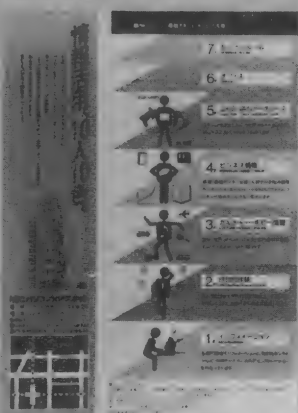
■NECパソコン情報スポット

『NECパソコン情報スポット』は、パソコンに直接触れながら、パソコン通信を無料で体験させてくれるぞ。

利用できるネットワークは、一般的な関東近県の草の根ネットから、スケールの大きなC&C-VANデータベース、有名なPC-VANまでと豊富にあるのだ。最近では、若い人たちの利用が多い中、年輩者の積極的な利用が目立ち、大人でも参加しやすいショールームになっている。

それから、毎月必ずといってよいほど、パソコン通信に関する各種セミナーが、気楽に参加できるように無料で開催されているぞ。

また、わざわざ直接会場に行かなくても、パソコン通信の質問ならなんでも電話でも答えてくれるから、うまく活用したいね。



- 住所 千代田区 外神田1-6-3
- 電話 ☎03-5256-0456
- 開館時間 10:00~17:30
- 年中無休
(都合により臨時休館することがあります)
- JR秋葉原駅下車徒歩5分
(西口・電気街方面)

網元さん情報局

『網元さん2』は、自分でパソコン通信ネットワークを運営するためのプログラムだけど、これからパソコン通信を始めてみようかなという人にとってもユニークな使い方があるのだ。今月はちょっと視点を変えて、網元さん2活用法を紹介するぞー。

●●網元さん2活用法●●

繰り返しになるけど、網元さん2は、ネットワークを運営するためのプログラムだ。Mマガの運営している、お湯ネットも網元さん2を使っているぞ。つまり、この網元さん2は、ほかのネットワークにアクセスする通信ソフトとしては使えないので注意してね。

で、網元さん2のもうひとつのユニークな使い方なんだけど、じつは、網元さん2をネットワーク体験ディスクとして使うのだ。

とうぜんだけど、網元さん2で、

自分のネットを開局したとき、メンテナンスのために、キミのMSXのキーボードからアクセスできるようになっている。つまり、自分のネットに自分でアクセスするわけね。このときは、とくにモデムカートリッジがなくても大丈夫だ。

網元さん2のディスクには、あらかじめ、網元さん2の操作説明が電子掲示板のかたちで入っているのだ。初めは、それを読むことから始め、操作方法に慣れたら、自分で電子掲示板を作り、メッセ

ージなどを書き込む練習もできる。とにかくパソコン通信は習うより慣れるのが肝心。自分のネットにアクセスするんだから、電話料金の心配をしなくてすものがウレシイ。納得いくまで練習できるぞ。

アクセスする方法

は、きわめてカンタ



■このように、リターンキーを押すとログインできるのだ。

全国 網元さん組合

全国には、地域に根ざした、個性的な草の根ネットがたくさんある。これらのネットをうまく活用しない手はないよね。たとえば、旅行をする前に、旅行先にある地

元の草の根ネットにアクセスしてみるのもいいかもしれない。ひょっとして、旅行ガイドブックには載っていない穴場情報を教えてくれるかも。

●AMITY HILLS Network

このネットワークは北海道でも指折りの景勝地の中にある。その美しい丘陵地帯に集う人々の情報と感動を伝えてくれるぞ。

所在地.....北海道上川郡
シスオペ.....佐藤 修司
回線番号.....0166-92-3372
通信速度.....1200/2400bps
運営時間.....24時間

●WARMACHINE-NET

シスオペが漫画家なので、漫画、アニメ関係者の会員が多いネット。あのクレージーキャッツのファンボードがあって、おもしろそうだ。

所在地.....埼玉県所沢市
シスオペ.....*MINDY* みた なお
回線番号.....0429-95-1353
通信速度.....300/1200bps
運営時間.....21:00~12:00

ン。網元さん2のプログラムを起動したら、キーボードのリターンキーを押すだけ。画面に“LOGIN:”と表示されるので“SYSOP”とIDを入力しよう。パスワードも同じく“SYSOP”だ。これでログインできたはず。もちろん、あとで自分の好きなIDとパスワードに変更することができるぞ。

そんなわけで、ゆくゆくは、自分でもネットを開局したい、という人にも、もちろんオススメだ。

TAKERUで 好評発売中 網元さん2

対応機種...MSX2/MSX2+
メディア...3.5インチ2DD
価格.....5200円(税込)

🔥Mマガお湯ネット🔥

お湯ネットでは、全国網元さん組合のネットとネットを結びつけるインターネットの活動および、網元さん2で新しく開局したネットを応援している。また、この活動に協力してくれる人も募集しているのだ。多くの人が参加して、力を合わせれば、日本全国を結び付けた網元ネットワークを構築することも夢ではない。まずは、誰でも楽しめる内容のコラムをお湯ネットに登録して、お湯ネットマガジンを発行したいね。

◆通信手順◆

通信方法.....全2重
データ長.....8ビット
X制御.....あり
ストップビット.....1
パリティチェック.....なし
S制御.....なし
送信時行末.....CRのみ
受信時行末.....CR+LF

☎03-486-7913



鹿野司の

人工知能うんちく話

第14回 4次元ワカラン空間の巻



3次元の世界に住むぼくたちにとって、4次元の世界をイメージすることは難しい。しかし、3次元の物体を2次元に投影することができるように、4次元の物体を3次元に投影し、想像することはできそうだ。この摩訶不思議な世界を鹿野氏がかいま見せてくれるぞ。

4次元っちゅうと、やっぱりワケノワカランことの代名詞に使われるくらい、ワケノワカランものだよな。ついこの間も、自転車に乗って風のように僕の隣を通り過ぎていった女子高生のふたりが、「……ってわっかんねー」、「そうそう、もう4次元よ!」などと元気よく喋っていたくらいだし。

だけど、このワケノワカラン4次元でも、その気になって一生懸命イメージしようとする、ちょっとだけわかった気になれることもある。と、いうわけで、今回は4次元をどうにかイメージするという問題に鋭く迫ってみたい。

しかしまあ、いきなり4次元をイメージしようっていても、ナカナカ難しいものがある。そこでまず、2次元世界の住人が、3次元世界をイメージするとどうなるかってとこからいってみよう。

さて、あなたの心を2次元世界の住人に移植しよう。といっても、ロリコン風アニメセル画に特別の愛情を感じるようになるわけじゃない。ごく普通の愛情をもった、ごく普通の2次元人に心を移す。ここではその2次元の仮の姿のことを、「びよん吉くん」と呼ぶことにしよう。

びよん吉くんが世界を眺めると、彼の回りには無限の平面が広がっている。やあ、世界は広いな。け

ろけろ。

でも、ひょっとすると、びよん吉くんが住んでいる世界は、球面の上かもしれない。そうすると、びよん吉くんの世界は、有限の広さしかない。回りを見た感じでは、無限に平面が続いているようにみえるのに、どこまでもどこまでもまっすぐにびよんびよん跳ねていく(2次元的にだけど)と、いつかもとの場所に戻ってしまう。

しかもこの球が膨張しているとすると、びよん吉くんから見た回りのすべてのものが、時間とともにびよん吉くんから遠ざかっているように見えるだろう。つまり、世界はびよん吉くんを中心に膨張しているように見えるわけだ。

びよん吉くんにとって、世界は丸く閉じているとか、その球面が膨張しているっていうことは、知識としてわかっていても、それが本当はどんなふうになっているかは、ちょっと想像できない。頭ではわかっていても、心は「けろ?」なのだ。なにしろ球面の曲がっていく方向とか、膨張の起きている方向というのは、びよん吉くんが見回すことのできるどの方向とも違う、アサツテの方向だからね。

さて、このびよん吉くんに3次元の立方体とはどんなカタチが説明してみることにしよう。

まず、点が動くと線分になる。



そして線分が動くと正方形(面)になる。まあ、ここまではびよん吉くんにも素直に理解できるはず。

で、この面を動かせば立方体ができるわけだ。ただし、それはびよん吉くんの住む2次元の世界とは垂直の方向へ動かさなければならない。これがびよん吉くんの理解を超えるわけだな。

そこで、ちょっとやり方を変えて、3次元世界の立方体の性質をだいたい備えた図形を2次元の世界の表現で表わすことにしよう。すると、それは立方体を押し潰したような形になる。つまり、大きな正方形の中に小さな正方形を入れて、それぞれの頂点を結んだ形だ。

この図形なら、頂点が8つ、辺

が12、面が6つあるから、3次元の立方体の基本的な性質は表わしているわけだ。ただし、ふたつの正方形の間にできる台形のような形は、本当は正方形じゃないといけない。

あるいは、立方体の展開図を考えてみるのもいいかもしれない。立方体の展開図にはいろいろなものが考えられるけど、ここでは6つの正方形が、十字架のようについた図形を想定してみる。これを隣合う辺どうしをすべてくっつくように折り畳むと、3次元の立方体ができるはずだ。

びよん吉くんは、3次元の立方体の形を想像できるようになったろうか。けろけろ。……うーん、嬉しそうだけどよくわからない。

さて、ぼくたち3次元人が4次元超立方体を想像するのは、ちょうどびん吉くんが立方体を想像するのと同じことを、次元を増やして考えればいい。

たとえば4次元超立方体を3次元空間に押し潰して表現すると、それは立方体の中にもうひとつ小さな立方体を入れ子にして、その頂点を結んだような図形になる。

ただし、この図形の中にある6個の、ピラミッドの頭を切ったような形は、本当の4次元超立方体では完全な立方体になっているはずだ。これは超立方体を押し潰して強引に3次元に入れたんだからしょうがない。

また、展開図は立方体を4個柱状にくっつけて、上から2番目の立方体の4つの面にそれぞれ立方体をつけた形になる。この図形の隣合う面を順番にくっつけていくと、4次元超立方体が組み上がるわけだ。

こうぐいぐいと強引に面と面をくっつけていくと、さっきの二重になった立方体ができるでしょう。どうかな？ イメージできた

かな。けろけろ？

それではもう一度、びん吉くんに心を戻そう。

するとなんと、びん吉くんの世界に、大事件が起きていた。というのも、何も無い2次元空間に、形を変える奇妙な物体が、忽然と出現したのだ。

この物体は6つの段階を経て変化する。サンダーマスクの2段階身どころじゃなくて、6段階身だ(意味不明)。

その変化の様子は、①空間に浮かぶ点、②どんどん大きくなる正三角形、③だんだん正六角形に近づく六角形。そして、六角形が正六角形になると、それを境にそれまでと逆の過程を遡って消滅してしまう。このとき、③の六角形は、②の正三角形が大きくなりながら、その三角からだんだん大きくなる正三角形が削り取られていくような変化をする。

この奇妙な物体の正体をつきとめるべく、びん吉世界の学者たちは、カンカンガクガクの論争を繰り広げていたんだけど、我が3次元の心を持つびん吉くんなら、

これが何かはけろっとわかる。

これはじつは、びん吉くんたちの住む2次元空間に、突如第3の次元から、斜め向きの立方体がぶつかって、通り過ぎた姿なんだよね。びん吉くんたちに見えていたのは、3次元立方体をどんどん2次元平面で切り取っていった姿だったわけだ。

これと同じように、4次元の超立方体が4次元空間を漂っていて、突如ぼくらの3次元を横切ったらどんなふうに見えるのだろうか。

びん吉くんの世界の場合のように、まず最初は空間に浮かぶ点になる。そして、次にだんだん大きくなる正四面体になるはずだ。さらに進むと、正四面体の4角から同じ大きさの4つの小さな正四面体が削られた8面体になり、これが正8面体になったところで今までの過程を折り返して消滅していく。

こんなふうに、4次元超立方体が3次元を横切ると、横切る角度によって3次元人には理解できないような物体が空間に出現することになる。たぶん4次元人にとっ

ては明白なことなのだろうけど、ぼくらにとっては、ほんとうにワケノワカンことなわけだ。

宇宙論の謎のひとつに、ぼくたちの住んでいる宇宙も、ひょっとすると、びん吉くんの世界のように閉じていて、端はないのに有限かもしれないという予測がある。こういうことも、4次元人の目から見れば明白なんだろう。

ところで4次元の世界というのは、3次元以上のすべての次元の中で、一番ワケノワカン世界だということがわかっている。

たとえば、ぼくたちの住んでいる3次元空間には正多面体が5種類存在しているよね。つまり、正四面体、正六面体(立方体)、正八面体、正十二面体、正二十面体だ。

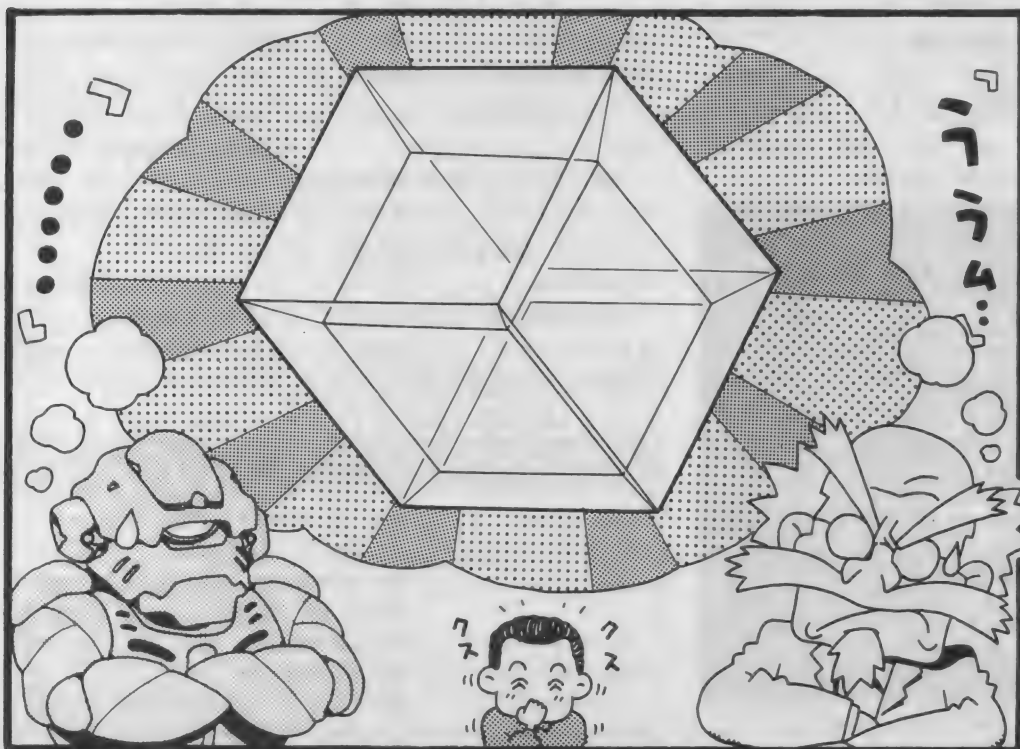
一方、4次元図形の正多面体を考えてみると、これは6つある。つまり、正五面体、正八面体(4次元立方体)、正十六面体、正二十四面体、正十二面体、正六千面体だ。

そして、5次元以上の場合、正多面体は、正 $n+1$ 面体、正 $2n$ 面体(n 次元立方体)、正 2 の n 乗面体の3種類しかない。

また正多角形の頂点の周りに、同じ種類のタイルを隙間なく敷き詰めることを考えると、2次元空間なら正三角形、正四角形、正六角形で可能で、3次元になると立方体のみ。だけど4次元になると正八面体、正十六面体、正二十四面体で可能になる。そして、5次元以上では、また n 次元立方体だけだ。

こうしてみると、2次元以下は除き、3次元以上の世界を考えると、3次元と4次元というのはいろいろな対照性を持っていて、より高次元にくらべてはるかに豊かなワケノワカン世界なんだよね。

ひょっとして、ぼくたち人間のような複雑な構造を持った生物が、この宇宙に誕生することができたのは、3次元空間や4次元時空間が、こんなワケノワカン性質を持っていることと無縁じゃなかったのかもしれないね。



編集部制作

4次元4目並べ

4次元空間における4目並べを制作してみた。コンピュータにとって4次元とは、配列変数で表わすことができる世界だけど、人間にとっては全体を把握することが難しい。はたしてどんな4目並べになるのだろうか？

誰でも一度や二度、3目並べをして遊んだことがあるだろう。紙の上に井形の線を引き、つまり3×3のマスの中で、相手と交互に○や×を書き込んでいく、そしてタテ、ヨコ、ナナメいずれでも○、もしくは×が3つ並んだほうが勝ちというゲームだ。

この3目並べは、紙の上、つまり2次元ということになる。これを3次元にすると、ちょうど、ルービックキューブのような立方体になる。3×3×3のマスの目があ

るわけだ。では、これが4次元になるとどうなるか？ とうぜん、3×3×3のマスの目があることは想像できるけど、それらのマス目がどのように繋がっているのか、全体の形を想像するのは難しい。

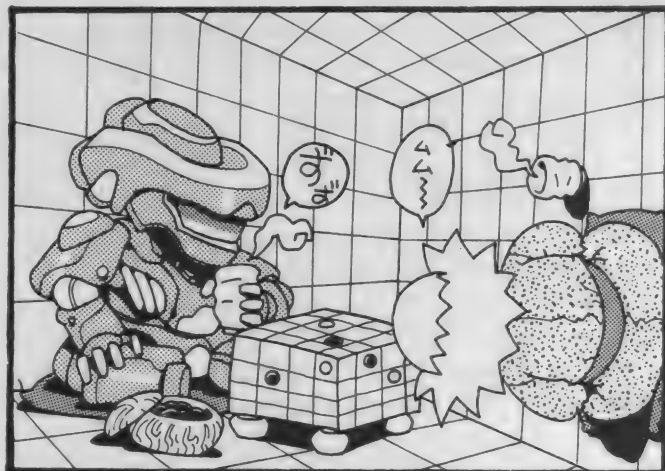
今回、編集部が制作したのは4次元4目並べだ。というのも、4

次元3目並べでは、5手目で先手必勝パターンを作ることができてしまうのだ。

さて、問題は4次元4目並べの盤面(?)を2次元のディスプレイの画面上でどう表現するかだ。座標を表わす記号として、X、Y、Z軸に加え、4つめは、S軸とする。下の写真を見てほしい。画面では、4×4のマスの目が4×4個、つまり16個並んでいる。

遊び方は、カーソルキーで自分の石を置く場所を選び、スペースキーで決定する。もちろん、先に4目並んだほうが勝ちになる。対コンピュータ戦のほか、人間どうしの対戦、コンピュータどうしの対戦も可能だ。

また、通常は、ひとつの4×4のマスのタテとヨコがそれぞれX軸、Y軸に対応しているが、自分の打つ番のとき、リターンキー



を押すと、同じくタテとヨコがZ軸、S軸に切り替わる。つまり、4次元の盤面をべつの角度から見ることができるのだ。

それでは、簡単にプログラムの説明をしておこう。

まず、1000～1090行は、各変数の設定を行ない、4目判定用のベクトルデータを読み込む。つまり、ある座標から、どちらの方向に4目を並べることができるラインがあるかどうかを知るためのデータだ。さらに、画面モードを設定し、2140行からのVRAM設定のサブルーチンと、2210行からの先手、後手を決めるサブルーチンへ飛ぶ。変数UC(0)が先手、UC(1)が後手で、それぞれの変数の値が1なら人間、0ならコンピュータになる。

1100～1290行は、画面の書き換えルーチン。リターンキーが押されたときに、盤面を見る角度を変えて表示する。

1300～1460行が、この4次元4目並べのメインルーチンになる。石を置いた4次元超立方体のX、Y、Z、S軸の座標を画面の右下

に表示し、先手、後手のどちらの番なのかを表示する。

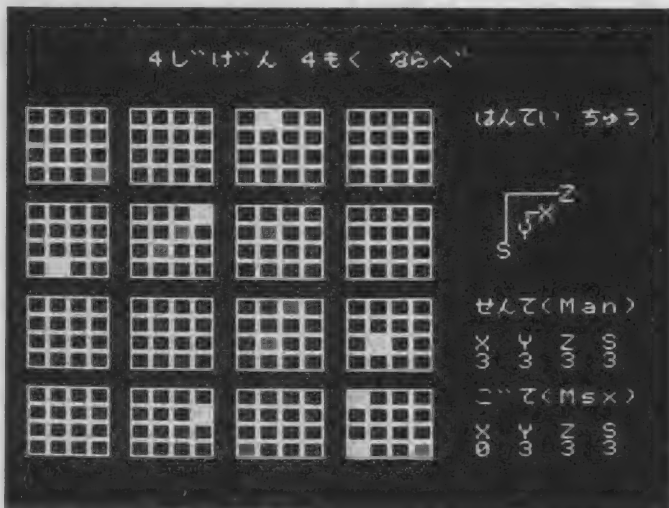
1470～1530行は、終了処理。先手、後手のどちらの勝ちか、または引き分けかを表示し、リプレイするかどうかを聞いてくる。

1540～1730行は、人間が盤面に石を置くためのルーチン。

1740～1830行が、コンピュータの思考ルーチンになる。もし対戦相手の石がすでに3目並んでいる状態であれば、そこを止める。3目並んでいない場合は、2目並んでいるところを止めるように打つ。

1840～2050行は、4目、および3目並んでいるかの判定ルーチンだ。直前に置かれた石に注目し、その石から40とおりの方向をチェックする。変数KMが調べている方向のライン上にある自分の石の数、KTが相手の石の数、KSが空白を表わしている。

と、いうわけで、今回は少し長めのリストになってしまったけど、がんばって打ち込んで、4次元超立方体の4目並べのワケノワカラ



▲4×4のマスの目が4つで立方体になる。超立方体は6つの立方体が組み合っている。

変数表

M(x,y,z,s)	超立方体の座標
X(),Y(),Z(),S()	4目判定用ベクトルデータ
US()	先手、後手来判断。それぞれの変数の値が1ならば、人間、0ならばコンピュータを表わす画面上の実座標
X1,Y1,XX,YY	値が1ならば、ゲーム終了
HT(BB=1)	値が1ならば、相手3目完成している
HT(BB=2)	

4次元4目並べLIST

```

1000 DEFINT A-Z
1010 DIM M(3,3,3,3),X(40),Y(40),Z(40),S(40),SS(2),RS
(2),SG$(2),US(2)
1020 FOR I=1 TO 40:READ X(I):NEXT I
1030 FOR I=1 TO 40:READ Y(I):NEXT I
1040 FOR I=1 TO 40:READ Z(I):NEXT I
1050 FOR I=1 TO 40:READ S(I):NEXT I
1060 SS(0)="タ":SS(1)="ホ":SS(2)="ミ":RS(0)="Msx":RS(1)
="Man":SG$(0)="せんて":SG$(1)="ごて"
1070 SCREEN 1:COLOR 15,1,1:WIDTH 32:KEY OFF
1080 GOSUB 2140:GOSUB 2210
1090 XY=1:GOSUB 1100:GOTO 1310
1100 LOCATE 23,3:PRINT"かきかえ ちやう"
1110 LOCATE 23,4:PRINT" "
1120 FOR S=0 TO 3:FOR Z=0 TO 3
1130 FOR Y=0 TO 3:FOR X=0 TO 3
1140 ON XY GOSUB 1200,1210
1150 LOCATE XX,YY,0:PRINT SS(M(X,Y,Z,S));
1160 NEXT X,Y,Z,S
1170 ON XY GOSUB 1220,1260
1180 LOCATE 23,3:PRINT SG$(G);" の "
1190 LOCATE 23,4:PRINT"せんて":RETURN
1200 XX=2+Z*5+X:YY=3+S*5+Y:RETURN
1210 XX=2+X*5+Z:YY=3+Y*5+S:RETURN
1220 LOCATE 24,7:PRINT"┌─Z"
1230 LOCATE 24,8:PRINT"┌rX"
1240 LOCATE 24,9:PRINT"┌Y"
1250 LOCATE 24,10:PRINT"S":RETURN
1260 LOCATE 24,7:PRINT"┌─X"
1270 LOCATE 24,8:PRINT"┌rZ"
1280 LOCATE 24,9:PRINT"┌S"
1290 LOCATE 24,10:PRINT"Y":RETURN
1300 ' メイン
1310 LOCATE 8,0:PRINT"4' 何ん 4もく ならへ"
1320 LOCATE 23,13:PRINT"せんて(";RS(UC(0));")";
1330 LOCATE 23,15:PRINT"X Y Z S";
1340 LOCATE 23,16:PRINT"0 0 0 0";
1350 LOCATE 23,18:PRINT"ごて(";RS(UC(1));")";
1360 LOCATE 23,20:PRINT"X Y Z S";
1370 LOCATE 23,21:PRINT"0 0 0 0";
1380 G=0:FOR TJ=0 TO 255:BEEP
1390 LOCATE 23,3:PRINT SG$(G);" の "
1400 LOCATE 23,4:PRINT"せんて"
1410 IF UC(G) THEN GOSUB 1550 ELSE GOSUB 1750
1420 LOCATE 23,3:PRINT"はんてい ちやう"
1430 LOCATE 23,4:PRINT" "
1440 BB=1:GS=G:GOSUB 1840 ' ハンテイ
1450 IF HT=1 THEN 1530
1460 G=G XOR 1:NEXT TJ
1470 LOCATE 23,3:PRINT"ひきわけ てす"
1480 LOCATE 23,4:PRINT"Replay?"
1490 LOCATE 23,5:PRINT"(Y or N)"
1500 AS=INKEY$:IF AS<>" " THEN 1500
1510 AS=INKEY$:IF AS="N" THEN END
1520 IF AS="Y" THEN RUN ELSE 1510
1530 LOCATE 23,3:PRINT SG$(G);" の かち":GOTO 1480
1540 ' ニンゲン
1550 X1=2:Y1=3:X=0:Y=0:Z=0:S=0
1560 LOCATE 23,15+G*5+1:PRINT CHR$(48+X);" ";CHR$(48
+Y);" ";CHR$(48+Z);" ";CHR$(48+S)
1570 LOCATE 2,3,1
1580 IF INKEY$=CHR$(13) THEN XY=((XY-1) XOR 1)+1:GOS
UB 1100:GOTO 1550
1590 ST=STICK(0):IF ST=0 THEN 1700
1600 IF INKEY$<>" " THEN 1600
1610 X1=X1+(ST=7)-(ST=3):Y1=Y1+(ST=1)-(ST=5)
1620 X1=X1+(X1-21)-(X1=1):Y1=Y1+(Y1=22)-(Y1=2)
1630 IF (X1-1) MOD 5 = 0 THEN X1=X1+(ST=7)-(ST=3)
1640 IF (Y1-2) MOD 5 = 0 THEN Y1=Y1+(ST=1)-(ST=5)
1650 X=(X1-2) MOD 5:Y=(Y1-3) MOD 5
1660 Z=(X1-2) MOD 5:S=(Y1-3) MOD 5
1670 IF XY=2 THEN SWAP X,Z:SWAP Y,S
1680 LOCATE 23,15+G*5+1,0:PRINT CHR$(48+X);" ";CHR$(
48+Y);" ";CHR$(48+Z);" ";CHR$(48+S);
1690 LOCATE X1,Y1,1
1700 IF STRIG(0)=0 THEN 1580
1710 IF M(X,Y,Z,S) THEN BEEP:GOTO 1580
1720 LOCATE X1,Y1,0:PRINT SS(G+1);CHR$(29);
1730 M(X,Y,Z,S)=G+1:RETURN
1740 ' ショウ ルーチン
1750 BB=2:GS=G:GOSUB 1840
1760 IF HT=2 THEN XS=XR:YS=YR:ZS=ZR:SS=SR
1770 M(XS,YS,ZS,SS)=G+1
1780 X=XS:Y=YS:Z=ZS:S=SS
1790 LOCATE 23,15+G*5+1,0:PRINT CHR$(48+X);" ";CHR$(
48+Y);" ";CHR$(48+Z);" ";CHR$(48+S);
1800 IF XY=2 THEN SWAP XS,ZS:SWAP YS,SS
1810 X1=2+XS+ZS*5:Y1=3+YS+SS*5
1820 LOCATE X1,Y1:PRINT SS(G+1);
1830 RETURN
1840 ' ハンテイ ルーチン
1850 HT=0:FOR I=1 TO 40
1860 X0=X:Y0=Y:Z0=Z:S0=S
1870 IF X0<0 OR Y0<0 OR Z0<0 OR S0<0 THEN 1910
1880 IF X0>3 OR Y0>3 OR Z0>3 OR S0>3 THEN 1910
1890 X0=X0-X(1):Y0=Y0-Y(1):Z0=Z0-Z(1):S0=S0-S(1)
1900 GOTO 1870
1910 KM=0:KT=0:KS=0
1920 X0=X0+X(1):Y0=Y0+Y(1):Z0=Z0+Z(1):S0=S0+S(1)
1930 IF X0<0 OR Y0<0 OR Z0<0 OR S0<0 THEN 2050
1940 IF X0>3 OR Y0>3 OR Z0>3 OR S0>3 THEN 2050
1950 IF M(X0,Y0,Z0,S0)=GS+1 THEN KM=KM+1:GOTO 1990
1960 IF BB=1 THEN 2050
1970 IF M(X0,Y0,Z0,S0)=(GS XOR 1)+1 THEN KT=KT+1
1980 IF M(X0,Y0,Z0,S0)=0 THEN KS=KS+1:X0=X0:YS=Y0:ZS
=Z0:SS=S0
1990 IF KM+KT+KS<4 THEN 1920
2000 ON BB GOTO 2010,2030
2010 IF KM=4 THEN HT=1:RETURN
2020 GOTO 2050
2030 IF KT=3 AND KS=1 THEN HT=1:RETURN
2040 IF KT=2 AND KS=2 THEN XR=XS:YR=YS:ZR=ZS:SR=SS:H
T=2
2050 NEXT I:RETURN
2060 ' v-x
2070 DATA 1,0,0,0,1,1,1,0,0,0,1,1,1,0,0,0,1,1,-1,-1,
1,1,-1,-1,1,1,-1,-1,0,0,0,0,1,1,-1,-1,1,1,-1
2080 ' v-y
2090 DATA 0,1,0,0,1,0,0,1,1,0,-1,0,0,1,1,0,1,1,1,1,1,
1,1,1,0,0,0,0,1,1,1,1,1,-1,1,-1,1,1,-1,-1
2100 ' v-z
2110 DATA 0,0,0,0,1,0,1,0,1,0,1,0,-1,0,-1,0,1,1,-1,1,-
1,0,0,0,0,1,-1,1,-1,1,-1,1,1,1,1,1,1,1
2120 ' v-s
2130 DATA 0,0,1,0,0,0,1,0,1,1,0,0,-1,0,-1,-1,0,0,0,0,
1,-1,1,-1,1,1,1,1,1,1,-1,-1,1,1,1,1,-1,-1,-1
2140 FOR I=&HC0 TO &HD0 STEP 8
2150 RESTORE 2200
2160 FOR J=1*8 TO 1*8+7:READ AS
2170 VPOKE J,VAL("&H"+AS):NEXT J,I
2180 VPOKE &H2018,&HF0:VPOKE &H2019,&HF8:VPOKE &H201
A,&HF7
2190 FOR I=0 TO 23:PRINTAS(0);:NEXT:RETURN
2200 DATA FF,81,81,81,81,81,81,FF
2210 CLS:PRINT:PRINT
2220 PRINT TAB(9)"4' 何ん 4もく ならへ"
2230 PRINT
2240 PRINT TAB(7)"せんて ごて"
2250 PRINT
2260 PRINT TAB(7)"1) じんげん じんげん
2270 PRINT TAB(7)"2) MSX じんげん
2280 PRINT TAB(7)"3) じんげん MSX
2290 PRINT TAB(7)"4) MSX MSX
2300 PRINT
2310 INPUT "どれにしますか (1~4)";A:CLS
2320 IF A<0 OR A>4 THEN 2310
2330 ON A GOTO 2340,2350,2360,2370
2340 UC(0)=1:UC(1)=1:RETURN
2350 UC(0)=0:UC(1)=1:RETURN
2360 UC(0)=1:UC(1)=0:RETURN
2370 UC(0)=0:UC(1)=0:RETURN

```


ラ ッ キー の プログラミングに夢中!

- 編集者Lの“絶対にシューティングがいい!”というゴリオシで、Mマガウォーズ(仮称)の内容はシューティングゲームに決定。でも、BASICが中心
- じゃ、アレスタ2とかスペースマンボウみたいな、バリバリのゲームが作れるわけはないのにね。まあ、どこまでできるかは、読んでのお楽しみかな。



戦闘機を描いてみよう

先月号でスプライトエディタを発表したので、スプライトパターンは作れるようになったね。そこで今月は、そのエディタで作ったパターンを使って、シューティングゲームを作ってみよう。

まず、シューティングゲームにつきものなのは、何とんでもなく戦闘機。スプライト番号0に戦闘機のパターン、スプライト番号1にその戦闘機が発射する弾を描いて登録しよう。これにはやっぱり、キミのオリジナルパターンを使ってほしいな。次のページのリストには、とりあえずボクが作ったデータが入っているけど、ぜひともオリジナルに挑戦してみよう。

そうそう、前回のスプライトエディタでは64枚のスプライトが登録できるはずだったんだけど、32枚しか登録できなくなりました。まあ、64枚も一度に必要なことはないかもしれないけど、どうもごめんなさい。470行の……32 AND 31……という部分、……64 AND 63……に直してくださいね。

キャラクターを動かす

それでは、とりあえずのスプライトパターンを作ったところで、2月号に掲載した“キャラクターを動かす”という内容に戻ってみるぞ。今月はスピード面を重視し

てプログラムしてみよう。具体的には、2月号リスト1の10~110行と200~270行、そしてリスト2の120~150行を使うことにする。これらを改造したり付け加えたりして、用意した戦闘機のパターンが弾を撃つところまで作ってみようというわけだ。実際の手順を箇条書きにしてみるね。

- ① 3月号のスプライトエディタのデータコマンドを使い、0から1のスプライトデータをDATA文にしたものをMERGEする(10000~10210行)。
- ② スプライト定義ルーチンと呼び出すため、200行をGOSUB 10000に変更する。
- ③ 戦闘機が画面全体を移動できてもおもしろくないので、上はある程度のとこまでしか動けないようにする(130行)。
- ④ SCREEN1ではスプライトのラインカラーは使えない。また、真っ赤な戦闘機は好みでないので、表示色を白に変更(140行)。
- ⑤ 弾を動かす処理を、150行からの部分に付け加える。

といった感じだけど、わかったかな。最後の弾を動かす処理では、変数“MF”を弾が出ているかどうかのフラグに用いることにした。MFが0なら弾は出ていなくて、1ならすでに弾が出ている状態を示すというわけだ。また“MX”を弾のX座標、“MY”を弾のY座標とする。

弾が出ていなくて、なおかつスペースキーが押されている場合は、

300行からの弾を撃つ処理に入る。また、この処理が終わったあとと、すでに弾が発射されていた場合には、350行からの弾を動かす処理を実行するようになっていそう。あとで処理を付け加えたい、なんて場合に困らないように、弾を出さない場合でも常に400行をとっておくといいかもかもしれない。

ここまでの部分をプログラムしたのがリスト1。2月号のリストと比べて、どんなふうに“いいかげんに付け加えていけばいいか”というのを理解してほしい。

背景も動かせるかな

幻のゲーム“Mマガウォーズ(仮称)”も、どうやらゲームになりそうな気配はしてきた。でも、なんというか、いまいちさびしい。やはり背景が必要かなあ……。

“シューティングっていうならスクロールしなきゃね(編集者L談)”
おーい、BASICでどうやってスクロールしろっていうんだよう。改行の画面スクロールを使ったゲームはよく目にするけど、このMマガウォーズの場合、逆スクロールしないと気分が出ないと思うんですけど。まあスクロール自体は、マシン語を使えばできないことはないと思うけど、このコーナーが対象としているのは、“BASICはだいたい覚えただけでプログラムが組めない”という人だからねえ。

というわけで作ってみたのが、

リスト2の“逆スクロールマシン語ルーチンジェネレータ(長い名前だなあ)”。これは画面を逆スクロールさせるマシン語ルーチンを、自分の好きなアドレス(番地)に作ることができるプログラムだ。使い方を簡単に説明するね。

まず、プログラム実行させるとアドレスを聞いてくるので、16進数で答えてやろう。“アドレス”についてよくわからない人は……まあ適当にC000ぐらいを入力すればいいね。すると“DSCRC000.OBJ”というファイルが、自動的にディスクにセーブされるぞ。これをほかのプログラムに組み込むための手順は、以下のとおりだ。

- ① CLEAR文でメモリを確保する。
第1パラメータが文字変数領域のサイズで、次がBASICプログラムの上限値を示すので、上限をマシン語プログラムの開始アドレス-1に指定しよう。
(例) 10 CLEAR 100,&HBFFF
- ② マシン語ルーチンをBLOAD命令を使って読み込む。これでマシン語ルーチンが、メモリに置かれた(記憶された)ことになる。
(例) 20 BLOAD"DSCRC000.OBJ"
- ③ DEFUSR命令で、呼び出すアドレスを指定する。
(例) 30 DEFUSR=&HC000
- ④ 最後に逆スクロールを実行したいところで、“A=USR(0)”という命令を実行すればいい。
このマシン語ルーチンを使用する上での注意点としては、第一に

SCREEN1でしか使えないことがあげられる。ほかのスクリーンモードで使った場合の動作は、保証できないので気をつけてね。

二番目としては、これからさまざまなマシン語プログラムジェネレータを発表することがあると思うけれど、それらを同時に複数使用する場合には、かならずアドレスが重ならないようにすることが必要だ。16進数がよくわからない人は、画面の“()”内に表示される10進数をメモしておいて、それらの範囲が重ならないように気をつけるといいだろう。

そして最後に、マシン語は下手するとすぐに暴走して、MSXの電源を切らなければいけなくなるこ

とがある。だから、作りかけのプログラムなどは、こまめにセーブするようにしようね。

参考までに、リスト1に付け加えてマシン語ルーチンを使えるようにするプログラムを、リスト3に掲載しておいた。乱数で画面の一番上に星(点)を描いてから、スクロールルーチンを呼び出しているのがわかるかな。そうそう、リスト2を実行するときは、アドレスに“C000”を指定してね。

というところで、今月はおしまい。もうゲームの中心部分ではきたといっても過言ではない……かな? 来月号では、ゲームとして成り立つところまで作る予定でいるぞ。乞うご期待!

LIST1 Mマガウォース(仮称)

```
10 SCREEN 1,2:COLOR 15,0,0:KEY OFF:CLS
20 GOSUB 100000
90 X=15:Y=11
100 A=STICK(0)
110 XX=0:YY=0:ON A GOSUB 200,210,220,230,240,250,260,270
120 X=X+XX:Y=Y+YY
130 X=X-(X<0)+(X>30):Y=Y-(Y<8)+(Y>22)
140 PUT SPRITE 0,(X*8,Y*8),15,0
150 IF MF GOTO 350
160 IF STRIG(0) GOTO 300
170 GOTO 400
200 YY=-1:RETURN
210 YY=-1:XX=1:RETURN
220 XX=1:RETURN
230 XX=1:YY=1:RETURN
240 YY=1:RETURN
250 YY=1:XX=-1:RETURN
260 XX=-1:RETURN
270 XX=-1:YY=-1:RETURN
300 MX=X:MY=Y:MF=1
350 MY=MY-2:PUT SPRITE 1,(MX*8,MY*8),8,1
360 IF MY<-2 THEN MF=0
400 GOTO 100
10000 I=0
10010 AS="":FOR J=0 TO 31:READ B$:IF B$<>"*" THEN AS=AS+CHR$(VAL("&H"+B$)):NEXT J:SPRITE$(I)=AS:I=I+1:GOTO 10010
10020 DIM C$(63)
10030 AS="":FOR J=0 TO 15:READ B$:IF B$<>"*" THEN AS=AS+CHR$(VAL("&H"+B$)):NEXT J:C$(I)=AS:I=I+1:GOTO 10030
10040 RETURN
10100 ' SPRITE DATA 0
10110 DATA 01,01,01,03,43,43,57,D7,D4,D8,FB,FF,FF,D7,C3,40
```

```
10120 DATA 00,00,00,80,84,84,D4,D6,56,36,BE,FE,FE,D6,86,04
10130 ' SPRITE DATA 1
10140 DATA 00,00,00,01,01,01,01,03,02,01,03,03,02,00,00,00
10150 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,80,80,00,80,80,00,00
10160 DATA *
10170 ' SPRITE COLOR 0
10180 DATA 0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F
10190 ' SPRITE COLOR 1
10200 DATA 00,00,00,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F
10210 DATA *
```

LIST2 逆スクロールルーチン

```
10 CLEAR 100,&H8FFF:DEFINT A-Z:CLS
20 PRINT"* キヤスクロール マシンゴ プログラム サクセイプログラム"
30 PRINT"* MSXマガジン '90 4カッゴウ"
40 PRINT:LINE INPUT"マシンゴ カイシ アドレス = &H";MS:M=VAL("&H"+MS)
50 PRINT"ADDRESS=&H";HEX$(M);"("";M;")"
60 IF M>0 OR M<&H9000 THEN PRINT"アドレスがチイサキマス。":GOTO 40
70 IF M>&HD000 THEN PRINT"アドレスが オオキキマス。":GOTO 40
80 PRINT"イイデスカ?(Y/N)";
90 AS=INPUT$(1):A=INSTR("YyNn",AS):IF A=0 GOTO 90
100 PRINTA$:IF A>2 GOTO 40
110 A=M+&H303:PRINT"マシンゴ プログラム &H";HEX$(M);"("";M;") カラ &H";HEX$(A);"("";A;") マデ"
120 LN=1000:C=0:Y=CSRLIN:AD=M
130 LOCATE 0,Y:PRINT LN:FOR I=0 TO 7
140 READ AS:IF AS="*" GOTO 190
150 A=VAL("&h"+AS):POKE AD,A:AD=AD+1
160 C=(C+A)AND &HFF:NEXT I
170 READ AS:IF C<>VAL("&h"+AS) THEN PRINT"データブニ アマリガ アリマス。":PRINT"Line Number=";LN:END
180 LN=LN+10:GOTO 130
190 NAS="DSCR"+HEX$(M)+".OBJ"
200 PRINT"セーブ シマス。("";NAS;")"
210 BSAVE NAS,M,M+&H303
220 PRINT"シェリョウ シマシタ。":END
10000 DATA 21,00,18,11,23,C0,01,E0,0E
10100 DATA 02,CD,59,00,21,00,18,01,70
10200 DATA 20,00,3E,20,CD,56,00,21,32
10300 DATA 23,C0,11,20,18,01,E0,02,41
10400 DATA C3,5C,00,60,*
```

LIST3 追加のプログラム

```
5 CLEAR 100,&HBFFF:BLOAD"DSCRC000.OBJ"
30 DEF USR=&HC000
400 LOCATE RND(1)*31,0:PRINT".";
410 A=USR(0)
420 GOTO 100
```


MSXビジネス活用法

LAB Letterの第3号をレポートする

ここしばらく難しそうなビジネスソフトの話題が続いたので、今月はちょっと趣向替え。肩の力を抜いて、楽しいディスクマガジンを紹介しよう。たまにはこんな回があってもいいよね。

LAB Letterはユーザーオンリー

ソフトであって、ソフトじゃない。雑誌であって、雑誌じゃない。さて、その正体は……HAL研究所から発売された、ディスクマガジンの『LAB Letter』。HALNOTEユーザーのために、いろいろな情報、バージョンアップデータなどを満載した、ユニークなシロモノなのだ。これではや、第3号の発行を迎えることになった。

こりゃおもしろそうだと、さっそく本屋にいったも……ない。「おじさん。LAB Letter、入ってないじゃない。何やってんのよ」といってもダメ。LAB Letterは、

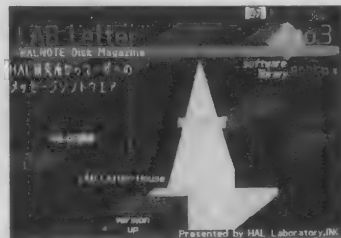
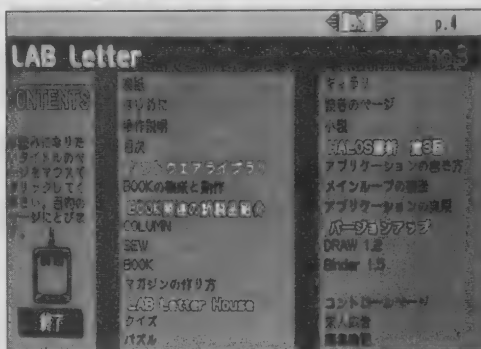


写真1

●これがはじめに表示される表紙の画面。今回の特集は、*BOOK*コマンドなのであった。

写真2

●見たいページをクリックすると、そのページが表示される。使い方が簡単だね。



HALNOTEシリーズの登録ユーザーだけしか手に入らないものなのだ。まだユーザー登録していない人は、早く登録はがきを送ろうね。前の号をまだ読んでないというならば、LAB Letterのバックナンバーも手に入れてみよう。

と、いうわけで、LAB Letterの第3号。その中身を順番に探っていくとしよう。

第3号の内容も盛りだくさんののだ

LAB Letterのディスクをセットする前に、HALNOTEのカートリッジが入っているかを確認しよう。これは、HALNOTEのアプリケーションのひとつなんだからね。そして、LAB Letterのディスクをセットして、スタート。自動的に写真1の表紙が画面に現われるぞ。写真2に掲載した目次などを見て、この号に何が入っているのか、ザッと見ておこう。

主な項目は、

- ①ソフトウェアライブラリ
 - ②LAB Letter House
 - ③HALOS解析
 - ④バージョンアップ
- といったところ。それぞれの項目には、さらに詳しい記事や情報がつまっているんだ。

まだLAB Letterの読み方をよく知らない人は、2ページの“はじめに”や、3ページの“操作説明”を読むといい。でもまあ、HALNOTEをいつも操作するように、マウスを使って直感のとおりによやれば、そう迷うことはない。あまり難しく考えずに、エイヤッと操作して楽しむのがいいだろう。

写真3

●BOOKコマンドがどのように使われるかを示した図。よく見て、その構造を理解しておこうね。

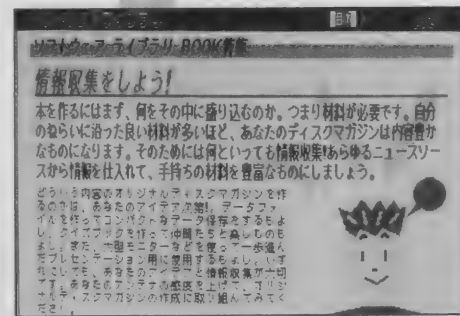
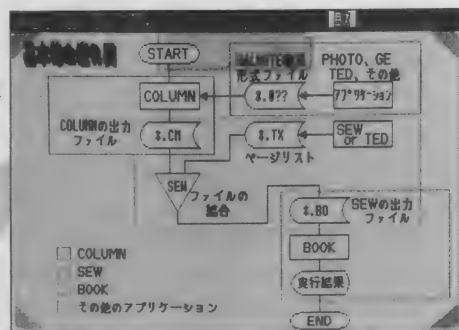


写真4

●コマンドの構造が理解できたら、いよいよ実践。情報収集の方法からアドバイスしてくれる。

LAB Letterを作ってみようか

この号の目玉のひとつが、ソフトウェアライブラリ。第3号は、*BOOK*の特集だ。

BOOKというのは、LAB Letterのようなディスクマガジンを、まさにアナタ自身の手で作ってしまえるという、とんでもない(?)ツール。HALNOTEのワープロや図形プロセッサ、表計算ソフトといったアプリケーションで作った、絵や文字や数字などのさまざまなデータを、エイヤッとばかりにまとめてくれる、一種のプレゼンテーションツールなのだ。

基本的には写真3のように、大きくわけて、

- ①COLUMN
- ②SEW
- ③BOOK

の3つのツールがあれば、ディスクマガジンができて上がるわけだね。

まずCOLUMNというのは、図形プロセッサのカラー版といったところ。操作を指示するボタンのグラフィックなどを画面上に作るのにも使う、*ページファイル作成ツール*というわけだ。

写真5

●キミの反応によってストーリーが変化する小説。コンピュータだからこそ可能になった電子小説だ。

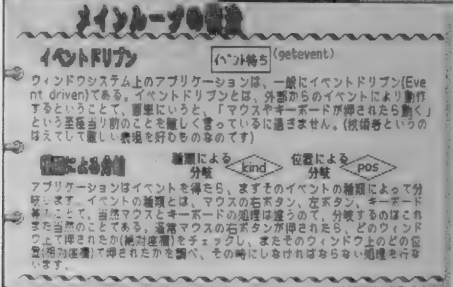
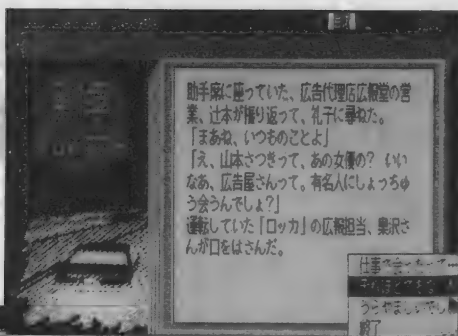


写真6

●毎号毎号HALNOTEのシステムを解説してくれるHALOS解析のコーナー。難しいから安心して読もう。

2 番目のSEWは、各アプリケーションなどで作られたバラバラのデータを、1冊の“本”に製本するためのツール。そして、これらのツールで作られたデータを、実際に順序よくプレゼンテーションしていくのが、BOOKというわけ。

普通に考えるならば、この手のツールはとっても高い。はつきりいって、何万円もするものがほとんどだ。何でそんなすごいものが、たかだか3000円[税、送料込み]のLAB Letterに入っているの？ といわれても、こっちは困ってしまう(べつに困ることはないか)。まあ、せっかくだから、ありがたく利用させてもらえばいいね。

BOOKを使って、実際にディスクマガジンをつくるテクニックも、写真4のように紹介されているぞ。たんなる技術的なテクニックだけではなく、情報収集からはじまって最終的な製本まで、トータルにノウハウを提供してくれているのが親切だね。

本当は、もっとじっくりBOOKについて書きたいところだけど、ほかにも紹介しなくちゃいけない魅力的な内容が満載されている。まずはLAB Letterの説明を読んで、チャレンジしてみよう。

電子(?)小説に キミも参加してみよう

ちょっと気楽に、雑誌らしくというのなら“LAB Letter House”。ここにはギャラリー、パズル、読者のページ、そして小説(写真5)などが詰まっているぞ。

小説なんて、べつにディスクで読まなくてもいいよ、というアナタ。ちょっと待ってくださいな。この小説、素直にストーリーを追って読んでいくような、紙に書かれたものとは大違い。なにしろ自分で答えのセリフを指定したり、名前を打ち込んでみたりと、自らがストーリーに参加しているような気分で、読み進んでいけるんだ。そのあらすじは……こればかりは読んでのお楽しみだね。

プロフェッショナルな アナタに送る

クイズなんかいらない、それよりもっと実用的な情報を載せて！ というウルサ型のプロフェッショナルは、“HALOS解析”に注目してみよう。3 回目を迎えた今回のテーマは、なんとアプリケーションの書き方。こんなことまで公開してしまっているのかな、と心配に

なるくらいの内容だぞ。

このあたりの記述は、C 言語の知識がない人には、チンプンカンプンだろうけど、スーパーGCALC なんてものを自分で開発してしまえ！ なんて意気込む人には、願ったりかなったりの情報といえそう(写真6 参照)。

バージョンアップは こちらでどうぞ

LAB Letterが、通常のソフトや雑誌と違っていることは、これまでに発売されたアプリケーションのバージョンアップまでできてしまうこと。今回は、“Draw1.2”と、“Binder1.5”だ。

Draw1.2は、使用できるセルの数が128個から256個にアップし、ビットマップデータの組み込みができるように改善されている。一方、Binder1.5はハードディスクに対応。Binderのページ数が10ページに増え、扱えるファイルの数も250個に増えているぞ。

また、これらのバージョンアップにともなう、プログラムをコピーしたり、マニュアルを印刷したりといった作業は、すべて写真7のコントロールページで行なえる

ようになっている。特別なプログラムの知識などがなくても、画面のメッセージに従ってディスクをセットしたりするだけで、バージョンアップができるわけだ。

ほかの記事の部分であれだけ楽しめて、その上しっかりバージョンアップまでできてしまうのだから、これはお買い得。HALNOTEユーザーなら、ぜひ定期購読したいところだね。

おっと求人広告まで 載っているぞ

ふんふんとページを眺めていくと、出てきたのが写真8の求人情報。ユーザーとしてHALNOTEを使う立場から、HALNOTEを作るソフトハウスの立場へと、ちゃっかり誘っているわけだね。

BOOKを使ってディスクマガジンを編集してみたり、HALOS解析を読んでアプリケーションを作りくなった、なんて創作意欲に燃えている人は、応募してみるといいかもしれないな。

楽しい情報が満載で、全84ページのLAB Letter。次号は何がでくるのか、楽しみだね。ハルケンさん、はやく作ってくださいね。

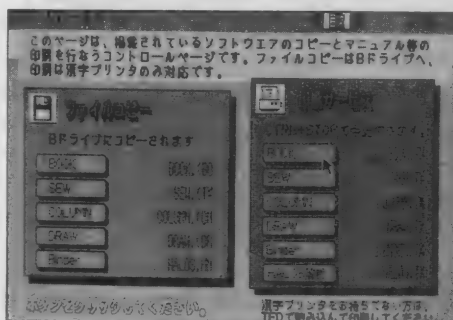
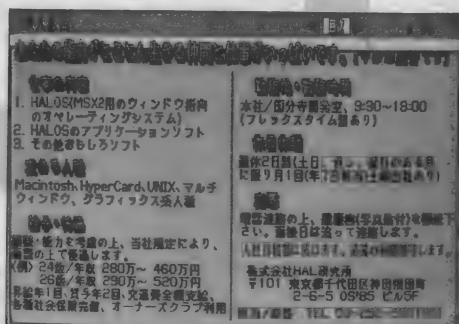


写真7

●ソフトウェアのコピーや、マニュアルの印字は、すべてこのコントロールページの指示にしたがえばいい。

写真8

●げげっ、こんなところに求人広告がある。*給与・待遇の具体的な数字が、思わず気になったりしてね。



MSX2+テクニカル探検隊

コンピュータ通信大研究

アスキーから待望のMSX用RS-232Cカートリッジ、『MSX-SERIAL232』の販売が開始された。そこで今月から2ヵ月にわたって、通信に関するアレコレを勉強してみようと思うのだ。



国際標準のRS-232Cなのだ

RS-232Cとは、アメリカ電子工業学会が定めた規格で、通信用のコネクタの形と信号の意味などを決めたもの。国際電信電話諮問委員会(CCITT)や、国際標準化機構

(ISO)、日本工業規格(JIS)もこれに互換の規格を定め、RS-232Cは世界的にもっとも普及している通信の規格になったわけだ。

ただし、すべてのコンピュータやモデムのRS-232Cが、この規格にしたがっているとは限らないので注意しよう。MSX-SERIAL232や

PC-9801シリーズなどでは、18本ある信号線のうち11本だけを使い、ほかの信号を無視している。さらに日本製のコンピュータでは、本体はメス型のコネクタでケーブルはオス型、なんて場合が多いけど、アメリカでは逆が多いようだ。

また、25ピンのコネクタだからといって、RS-232Cとは限らない。アメリカのIBM-PCやその互換機は9ピンのRS-232Cコネクタを使っているし、東芝のラップトップパソコン「DynaBook」の裏側には、25ピンの増設ディスクドライブ用コネクタなんていうものもあるんだ。

図1と表1にRS-232Cコネクタの形状や信号線を説明しておいたから、参考にしてね。「TxD」などの信号名は一般に使われている名称で、「(SD)」などのカッコの中の信号名は、JISの正式名称を表わしているぞ。

さて、実際にパソコンとモデムをつないで通信を行なった場合、

RS-232Cには図2のような信号が流れることになる。たとえば「A」という文字(&H41)を送信するには、データの開始を表わすスタートビットの0、ビット0(LSB)からビット7(MSB)の順に並べたAの文字データ、そしてデータの終了を表わすストップビットの1を合わせた、「0100000101」という10ビットが送られるわけだ(通信方式によっては、ストップビットが2ビットのこともある。また、データを1ビットずつ直列に送ることから、RS-232Cはシリアルインターフェイスとも呼ばれている)。

RS-232Cではデータの0を+12ボルトで、データの1を-12ボルトで表わす。一方モデムはデータの0を高い音で、データの1を低い音で表わす。このように音の高低で信号を表わす方式を、周波数変調(FM変調)といい、カセットインターフェイスや、低速モデムにも使われているんだ。

図1 RS-232Cコネクタのピン配列

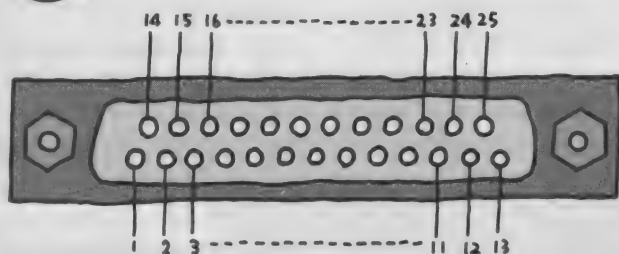
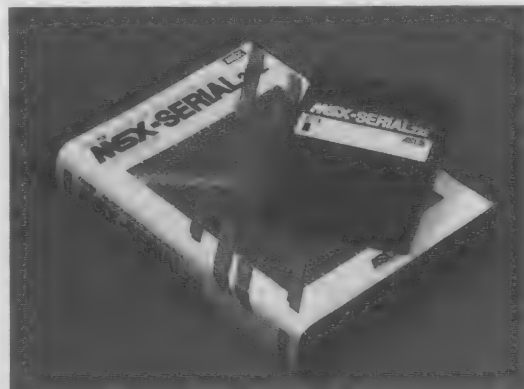


表1 RS-232Cコネクタの信号線

ピン番号	信号名	相互接続回路名称	信号の方向
1	FG	フレームグラウンド(保安用接地)	
2	TxD(SD)	送信データ	出力
3	RxD(RD)	受信データ	入力
4	RTS(RS)	送信要求	出力
5	CTS(CS)	送信可	入力
6	DSR(DR)	データセットレディ	入力
7	SG	シグナルグラウンド(信号用接地)	
8	DCD(CD)	データチャネル受信キャリア検出	入力
15	ST2	送信信号エレメントタイミング(DCE)	入力
17	RT	受信信号エレメントタイミング(DCE)	入力
20	DTR(ER)	データ端末レディ	出力
22	RI(CI)	被呼表示(リングインジケータ)	入力
24	ST1	送信信号エレメントタイミング(DTE)	出力



▲アスキーのMSX-SERIAL232。直販のみの発売で価格は1万9417円(税別)、送料込み)。パソコン通信をするなら必携だぞ。

ちょっといい 通信用語の解説だぞ

通信分野を勉強するうえで、避けてはおれない難解な通信用語を整理する。これさえ読めばモデムのマニュアルに書いてある内容も理解できるかもね。

●モデム

“modulator and demodulator”の略称。コンピュータの信号を音に変換して送信したり、受信するための装置だ。

●bps (ビーピーエス)

“bit per second”の略で、1秒間に通信されるビット数を表す単位。パソコン通信では300bpsから2400bps程度、ファクシミリでは4800bpsから9600bpsの速さが一般的となっている。

●baud (ボー)

通信速度ではなくて、“変調周波数”のこと。昔の低速モデムでは、bpsとbaudの値が一致したので混同されがちだけど、パソコン通信用の1200bpsのモデムの変調周波数は600baud。bpsと異なることだけは覚えておいてほしいな。

●プロトコル

通信の方法の取り決めて、コネ

クタの形から漢字コードの種類までを含む。MSX-NETのプロトコルを要約すると、通信速度1200bps、データ長8ビット、ストップビット1、パリティなし、漢字コードはシフトJISということになる。

●全2重通信

普通の電話と同じように、両者が同時に送受信できる通信方式のこと。パソコン通信用のモデムの多くに使われている。

●半2重通信

アマチュア無線のように、交代で送受信する通信方式のこと。ファクシミリや、MSX専用ネットであるTHE LINKSで使われている。

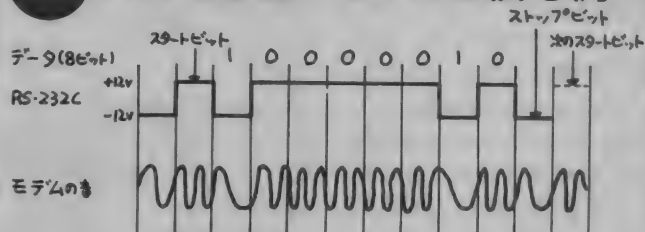
●パリティ

通信の誤りを検出するための余分なビット。8ビットのデータにパリティの1ビットを追加し、9ビットの中の1の数がかならず偶数になるようにする。もしも受信した9ビットの中の1の数が奇数なら、通信に誤りがあったとわかるわけだ。データが7ビット方式のものや、1の数が奇数の方式もある。MSX-NETでは使われない。

●CRC (シーアールシー)

“cyclic redundancy check (巡回冗長性検査)”の略称。マシン語プ

図2 RS-232Cとモデムの信号例



これは“A”という文字を送信したところ。スタートビットの0に、ビット0からビット7までの文字データ(=8H41)、ストップビットの1を合わせた、0100000101という

10ビットが送られるわけだ。RS-232Cはデータ0を+12ボルト、1を-12ボルトで表わし、モデムはデータ0を高い音、1を低い音でそれぞれ表わす。

ログラムの入力間違いをふせぐ、チェックサムを改良したような誤り検出方式のこと。

●ATモデム

アメリカのヘイズ社が開発した、モデムを制御するための命令。最近のパソコン通信用モデムの、大部分に使用されている。たとえば、“ATDT037971010”という文字列を送ると、モデムがMSX-NETに電話をかけてくれるわけだ。

高速かつエラーなしの MNPモデム登場

“MNP”というのは、“Microcom Networking Protocol”の略称で、アメリカのマイクロコム社が開発した通信方式のこと。1988年に国際電信電話諮問委員会(CCITT)の勧告により、正式な国際標準として認められた。そして、この通信方式を使うモデムのことを、“MNPモデム”というわけだね。

このMNPモデムの第1の特徴は、送受信の際にデータのエラーが起きにくいこと。送信するデータには自動的にCRCが追加され、受信側でデータの誤りが見つかれば、受信側が送信側に再送信を要求し、自動的にデータが訂正される。

そして、第2の特徴は速いこと。“同期通信”という方法を使い、スタートビットとストップビットを省略するなどして、普通のモデム

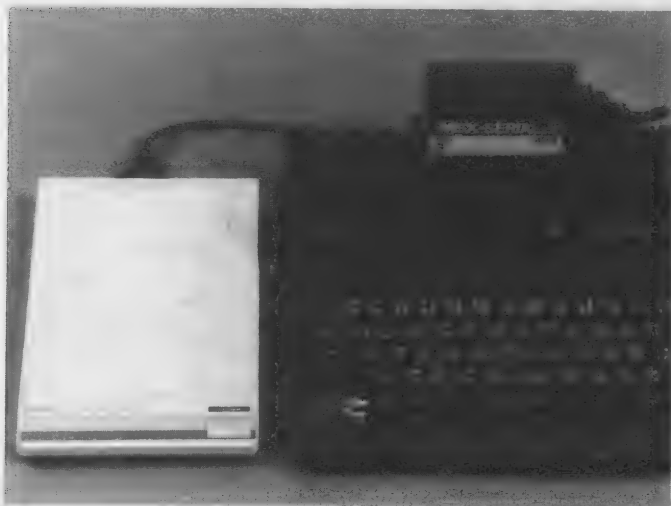
よりも通信速度が速くなった。

第3の特徴は、モデム自体にコンピュータが組み込まれ、エラーの訂正と高速化が自動的に処理されること。MSX本体がMNPを処理する必要はなく、ほかのモデムと同じように使えるわけだね。

MNPモデムには、クラス1から7と9(8は実用化されなかった)の8種類がある。クラスが上がるにつれて、データ圧縮などの機能が追加されて通信速度も上がっていくぞ。また異なるクラスのMNPモデムが通信した場合には、自動的に低いクラスに合わせて通信方式が選ばれるようになっている。

最近では、2400bpsのクラス5のMNPモデムが、手ごろな価格で市販されるようになった。もちろんクラス4のモデムのほうが安いけど、クラス5の通信速度はクラス4の約1.6倍。多少モデム本体の価格が高くても、電話料金の節約で元を取れるはずだ。

ただし、高速モデムを使ったからといって、電話料金を節約できるかどうかはパソコン通信の使い方による。たとえば、あらかじめ用意した文書ファイルを、市外通話でネットワークにアップロードするなんて場合は、通信時間が短くなって電話料金を節約できる。でも、チャットの場合は相手の人間に合わせて通信するので、モデムの速さは関係ないぞ。



◆MSX-SERIAL232を使い、2400bpsのMNPモデムとMSXをつないでみたところ。

カートリッジによるMSXの機能拡張

これはよくいわれることだけど、MSXの特徴のひとつは、ROMカートリッジによる機能の拡張。たとえばRS-232Cインターフェイスの“CALL COMINI”や、ディスクインターフェイスの“CALL FORMAT”のように、BASICの命令を拡張する“拡張ステートメント”。さらにはRS-232Cの“OPEN “COM:””のように、BASICのOPEN文が使う入出力装置を拡張する“拡張デバイス”。RS-232Cや漢字変換辞書をマシン語プログラムが操作するための、“拡張BIOS”などがこれにあたる。

これらはすべて、各インターフェイスカートリッジに内蔵されたROM(=ROMカートリッジ)によって処理されるもの。MSX以外のパソコンとちがって、周辺機器を制御するためのプログラムを、そのつどディスクなどから読み込む必要もないわけだね。

さて、MSX-SERIAL232で拡張されたステートメントは表2のとおり。このほかにも、

```
SAVE
LOAD
RUN
MERGE
OPEN
CLOSE
PRINT#
PRINT# USING
INPUT#
```

```
LINEINPUT#
EOF
INPUT$
LOC
LOF
```

といった命令や関数を使うことで、フロッピーディスクの入出力と同じように、RS-232Cを扱えるようになっている。

簡単に拡張ステートメントの説明をすると、通信速度などのプロトコルを設定するのが、COMINI命令。でも、ATモデムでMSX-NETに接続するなんて場合は、

```
CALL COMINI("0:8N1XNNNN",
1200, 1200, 0)
```

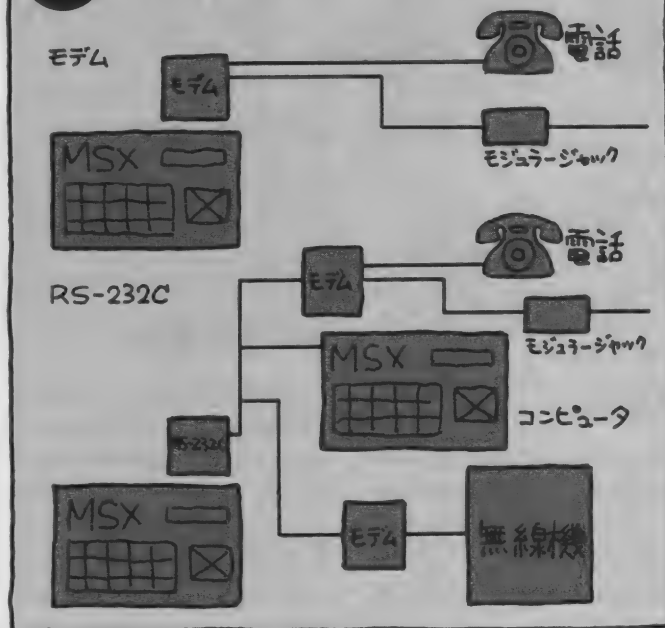
のように、設定方法が複雑になってしまう。そこで、これを助けるために用意されたのがCOMHELP命令で、COMINI命令の説明を画面に表示してくれるのだ。

また、これらの拡張ステートメントを使って、自作の通信プログラムなどを作る場合に、注意しなくてはいけないことがある。それは、COMONやCOM GOSUB命令で処理される割り込みは、CPUの割り込みよりも遅いということ。

たとえばRS-232CインターフェイスがCPUに割り込み信号を送った場合、カートリッジのROMに入っている割り込み処理プログラムが呼び出され、システムワークエリアに割り込みが起きたというフラグが書き込まれる。

そして、BASICのプログラムの実行が再開され、BASICインタープリ

図3 モデムカートリッジとRS-232C



タは、1個のステートメントの実行が終わるたびに、割り込みが起きたかどうかのフラグを調べていく。このとき割り込みが起きていれば、COM GOSUB命令で指定された行番号のサブルーチンを呼び出すという仕組みだ。

このようにBASICの割り込みはステートメント単位で処理され、割り込みによって1個のステートメントの実行が中断されることはない。そのため、文字列や数学関数を含む複雑な式、PAINTのような命令が実行されていると割り込み処理が遅れ、受信バッファがあふ

れるような不都合が起きてしまうわけだね。

また、BASICのINPUT命令がキーボードからの入力を待っているような場合も、入力が終わるまでBASICの割り込み処理が待たされることになる。そこで、

```
100 A$=INPUT$(1)
```

のかわりに、

```
100 A$=INKEY$
```

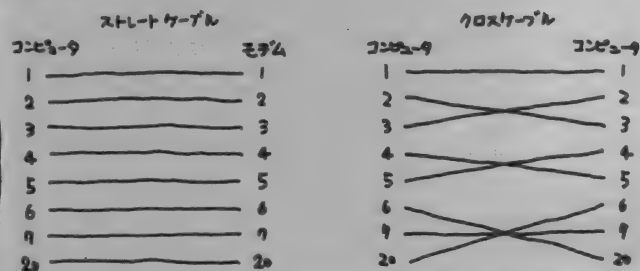
```
110 IF A$="" GOTO 100
```

とすれば、個々の命令の実行時間が短くなるので、BASICの割り込み処理をすばやく行なうことができるようになるぞ。

表2 通信のための拡張ステートメント

コマンド名	機能
COMINI	通信機能の初期設定をする。
COMHELP	COMINIのパラメータ指定方法をヘルプ表示。
COMTERM	ターミナルモードに設定する。
COMDTR	DTR(ER)信号をON/OFFする。
COMBREAK	ブレイク信号を送信する。
COMSTAT	RS-232Cのステータスを求める。
COM GOSUB	割り込み処理サブルーチンの開始行を指定する。
COMON	RS-232Cからの割り込みを許可する。
COMOFF	RS-232Cからの割り込みを禁止する。
COMSTOP	RS-232Cからの割り込みを保留する。

図4 RS-232Cケーブルの種類





★RS-232Cがあれば、MSXを大型コンピュータのターミナルにすることも可能だ。

モデムカートリッジとRS-232C

MSXで通信するには2つの方法がある。まずはモデムカートリッジを使い、図3の上のように電話機とモジュージャックを直接接続する方法。これなら本体とカートリッジだけで、MSXが簡単に通信ターミナルになるわけだ。

もうひとつは、RS-232Cカートリッジを使い、図3の下のようにモデムをとおして電話回線に接続する方法。MSX本体のほかにモデムが必要になるから、ちょっと面倒な気もするね。でも、RS-232Cを使った場合の長所もあるんだぞ。

第1に、モデムカートリッジは電話回線専用だけど、RS-232Cカートリッジを使えば、ほかのコンピュータにもつなげられる。上の画面写真のように、MSXを大型コンピュータのターミナルとして使



うこともできるんだ。またパケット通信と呼ばれる、電話回線のかわりにアマチュア無線を使った通信も、利用できるぞ。

第2の長所は、モデムの進歩に合わせて最新のモデムを利用できること。3年ほど前には300bpsのモデムが主流だったけど、いまでは2400bpsのMNPモデムが当たり前。もちろん昔のモデムでも通信できるけど、高速モデムを使うと電話料金を節約できるなどのメリットも多い。だから、RS-232Cカートリッジはそのままモデムだけ買いかえる、なんて話もよく聞くんだよ。

ところで、RS-232Cはそもそもコンピュータとモデムを接続する

のに使われるもの。コンピュータの1番ピンとモデムの1番ピンのように、対応する番号のピンを、ストレートケーブルと呼ばれるもので接続していくわけだ。

けれどもいま書いたように、コンピュータどうしを接続することも多々ある。そんなときには、一部の信号線を交差させたクロスケーブルというものが、必要になってくるんだ。図4にそれぞれの場合のピンの接続法を書いておいたので、参考にしな。

ただものではない MSX-SERIAL232

アスキーのMSX-SERIAL232は、従来のMSX用RS-232Cカートリッジにはなかった、“DMA”という機能を持っている。これは“direct memory access”の略で、CPUをとわずに、周辺機器がコンピュータのメモリを読み書きするためのものなのだ。

ところが、MSXのカートリッジスロットにはDMAを制御する信号がない。そのためMSXでDMAは不可能だと、いままで思われていた。しかしMSX-SERIAL232は、図5のように、カートリッジにRAMを入れるというコロンブスの卵的発想で、DMAを実現しているぞ。

それでは、DMAを使うと何がかわるのだろう。従来のRS-232Cインターフェイスでは、1文字を受信することに、CPUが外部からの信

号を処理する割り込み処理が必要だった。ただ、この処理には長い時間がかかるので、高速の通信は困難だったわけだ。また、フロッピーディスクの入出力中には、割り込みを処理できないこともあり、通信相手に“待た”をかける必要もあった。ところが、DMAを使えばCPUの割り込み処理が不要なので、19200bpsでの通信も可能になるわけだ。

MSX-SERIAL232のもうひとつの特徴は、1台のMSXに4台までのMSX-SERIAL232を接続できること。理論的には、MSXで電話4回線のネットワークを作れるわけだね。

なお、従来の割り込みを使った通信プログラムを使うため、DMAの切り替えスイッチもあるぞ。

通信の勉強のための 参考書を紹介する

まず1冊目は、朝日新聞社から発売されている『パソコンデータ通信プロトコルハンドブック』。これはパソコン通信のさまざまな規格を集めて解説した本。1985年に発売されたのだけど、いまでも内容は古くなっていない。

そしてアスキーの『MNPオフィシャルハンドブック』。MNPモデムの紹介や、一般的な通信の知識がまとめられている。現在と近い将来のモデムの状況を知るために便利だ。このほかにも、オンライン情報処理技術者のための受験参考書も役立つので、興味があるなら読んでみようね。

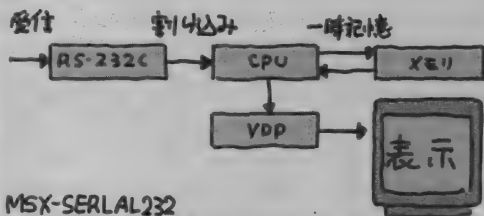
ということで、今月のテクニカル探検隊はおしまい。来月は引き続き通信に関してお届けするぞ。また、記事の内容に関する意見、要望、質問なども受け付け中。下記のあて先まで送ってね。

〒107-24

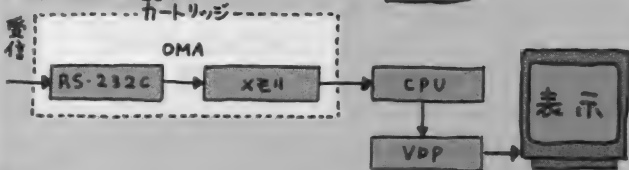
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
テクニカル質問箱係

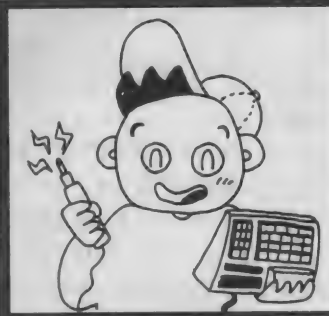
図5 MSX-SERIAL232の仕組み

従来のRS-232c



MSX-SERIAL232





今月は拡張スロットの製作に挑戦するぞ

ハードウェア事始め

関 鷹志

2回に渡ってパーツショップ紹介をしてきたが、今月から再びハード製作に挑戦してみる。今回は、読者の要望が最も多かった、拡張スロットアダプターの製作をお贈りしよう。これでスロット不足に悩まなくてすむはずだ。

□おひさしぶりです!

2ヵ月のごぶさたでした。久々のハード製作で、ワクワクしまくっている関です。世の中はまもなく新学期ですね。4月号となると、Mマガのみならず、各雑誌とも新学期を期として、新たな読者層をも踏まえた編集方針が変わる場合があるのですが、私は編集者ではないので、そこんところはまったく理解していません。そこで、従来どおりにMマガの中で異色を放つコーナーとして、“デスマス調”でお送りするつもりです。

さて、今回は拡張スロットアダプターの製作を紹介します。かなり大規模な製作となるので、今月と来月の2回にわけて紹介していくつもりです。その前に、ここで“スロット”の概念を簡単に説明しておきましょう。

□スロットって何?

MSXコンピュータには、スロットと呼ばれる独特のバス管理方式が用いられています。MSXのCPUであるZ80Aは、通常64キロバイトのメモリ空間しか利用することができません。しかし、このスロット方式を用いているため、1メガバイトまでのメモリ空間が利用できるようになっていました。これは通常アクセス可能な空間の16倍も

の広さに相当します。

スロットには、基本スロットと拡張スロットの2種類があります。MSXの外部カートリッジスロットはすべて基本スロットで、基本スロットは最大4つまでとなっています。この基本スロットからさらに拡張して、スロットを増やすことができます。これが拡張スロットなのです。拡張スロットも最大4つです。つまり、基本スロット4つすべてに、拡張スロットアダプターを接続すると、スロットは全部で16個になります。ただ、拡張スロットに拡張スロットアダプターを接続してスロット数を追加することはできません。拡張スロットアダプターは、あくまでも基本スロットに接続して使用するものなのです。

MSX2、およびMSX2+の内部では、基本スロット0にシステムROMが配置され、基本スロット3を内部で拡張して拡張スロット上にRAMやシステムROMの一部、そしてそのマシン特有の内蔵ソフトが載せられているものが多いようです。そのため、外部に出力されている基本スロットであるカートリッジスロットは、基本スロット1と基本スロット2になっているようです。これには、MSX内部に使われているMSX-SYSTEM2という専用VLSIが大きな役割を果たしている



のです。今回製作する回路とそんなに違いのないような回路が、このVLSIの中で組まれているのです。

MSXの各スロットは4分割されて、それぞれページ0(0000H~3FFFH)、ページ1(4000H~7FFFH)、ページ2(8000H~BFFFH)、ページ3(C000H~FFFFH)と呼ばれます。この各ページが16あるスロットのうちからどれかがセレクトされて、ページ0からページ3までで連続した64キロバイトの空間となるわけです。つまり、総メモリ空間としては、16キロバイト×4ページ分×4基本スロット×4拡張スロット=1024キロバイト=1メガバイトとなるのです。

MSXの仕様を満たして作られているソフトウェアならば、スロットの番号は、通常は意識しなくても、どこにカートリッジハードウェアを接続しても作動するようになっています。複数のカートリッジを差して使う場合は、スロット番号が若い方が優先して作動する

ようになっています。また、一部のROMカートリッジ(たとえばコナミの新10倍など)は、必ずほかのROMカートリッジよりも若い番号のスロットに接続して使う必要性があります。

□市販品は少ない!

MSXが発表された当時は、何社からも発売されていた拡張スロットアダプターも、現在ではNEOS(日本エレクトロニクス)たった1社の製品のみようです。また、最近のMSX本体の価格と比べると、その値段は決して安くはありません。もっとも、その値段には“信頼性”という自作では簡単には得られないものも含まれているので、一概に高いとはいいい切れません。

従来、ハードウェアの複雑さなどの理由から、拡張スロットアダプターを自作した人は、あまりいなかったように思われます。私自身も、じつはMマガ1986年11月~12月号のデジタルクラフトでも紹

介したのですが、その当時はほとんど反響がなかったように記憶しています。当時はROMカートリッジのゲームオンリーのユーザーが多かったのか、それともMSXの拡張の可能性に興味を持たれていなかったのかもしれませんが。ところが、最近MSXの使い方がいろいろと多様になり、「拡張スロットが欲しい!」という声があちこちで聞かれるようになり、少々大げさなようですが、その声が無視できないような状況になってきているのです。

そこで、今回はある程度の使用制限事項を設けて、比較的気軽に製作に取りかけられるように心掛けて設計してみました。

■拡張スロットの仕様

通常の拡張スロットアダプターは、基本スロットから4つのスロットを拡張するようになっています。しかし、そのように製作して

MSXの本来の仕様を満たすようにするためには、どうしてもハードウェアの規模は大きくなりますし、製作コストもそれ相当にかかってしまいます。

その理由としては、まず第一に、MSX本体の電源回路の余裕がないため、同時に4つ使おうとすると、どうしても外部に電源回路が必要となることが挙げられます。電源の種類は、+5ボルト、+12ボルト、-12ボルトの3種類が必要です。どれも安定化されていなければなりません。これは、市販のスイッチングレギュレータユニットを使えば済むことかもしれませんが、コストアップを避けることはできません。

第二に、同時に4スロットにカートリッジを差し込んで使うとなると、信号ラインのドライブ能力を増強してやらねばならないので、そのためにバッファICが必要になるということが挙げられます。20

ピンパッケージのバッファICの中には、8回路分ものバッファ回路が入っていますが、それにしても、バッファICだけで少なくとも5個は必要になります。

これらの理由から、拡張スロットアダプターを自作するというのは、ハードウェアの規模がかなり大きくなり、コストも想像以上にかかって、困難だと思われるのではないかと想像されます。そこで今回は、思い切って本来の仕様をグッと制約して、自作しやすいものになるように設計してみました。

まず、増設するスロットをふたつに減らしました。これにより、電源回路の負担が減ります。また、バッファICを使わなくても、ほとんど問題は生じなくなります。このアダプターを使えば、2スロットタイプのMSXは、3スロットになることになります。

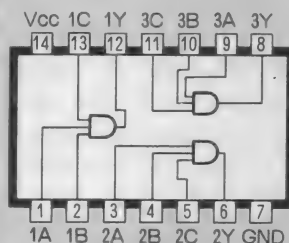
もし、この拡張スロットアダプ

ターをふたつ作れば、原理的には4スロットになることになりますが、バッファICを使用していないので、複数のアダプター使用はできません。

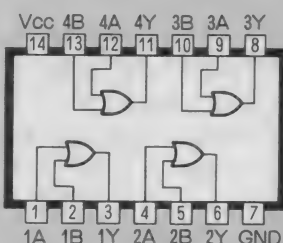
また、SOUND IN端子(49番ピン)は、片方のスロットからしか利用できないようにしました。現在、市販のゲームカートリッジでも、MSX内部のPSGとのサウンドミックスをするもの(たとえばSCCを内蔵したコナミの『激突ペナントレース2』)はありますが、同時にふたつのサウンドチップを利用するものが、私が知る限りにおいては存在していないので、実際に使用するには問題がないと考えたからです。

ふたつのSOUND IN端子を使うようにするためには、オペアンプICや、抵抗器、コンデンサなどの部品が必要となり、回路の簡略化を目指す今回は、片方だけを利用できるようにしました。

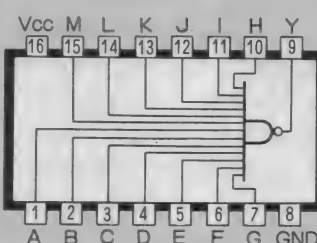
74ALS11



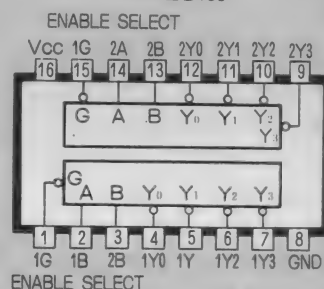
74ALS32



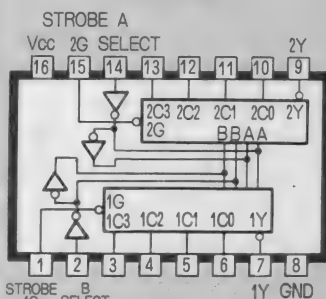
74ALS133



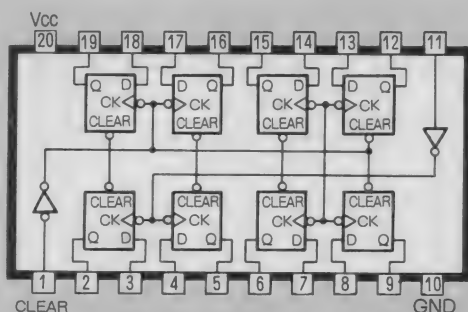
74ALS139



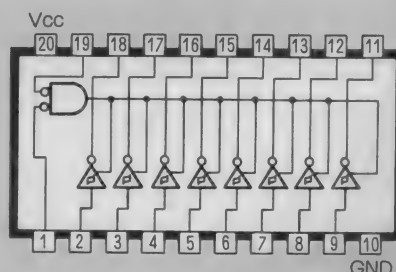
74ALS352



74ALS273



74ALS540



□使用部品について

なるべく部品点数を減らすように設計したつもりですが、やはり今まで作った中では、大規模な部類に入るハード製作になってしまいました。使用する部品は、TTL-ICが7個、基板用50ピンソケットが2個、コンデンサーが8個、そしてMSX用大型基板です。

TTL-ICは従来のLSタイプより高速動作で、しかも低消費電力タイプであるALSタイプを用いました。なお、どうしても入手にくい場合は、74ALS139以外はHCタイプもしくはLSタイプに置き換え可能です。しかし、74ALS139はほかに置き換えるのは不可能です。いずれのICにしても、メーカーは問いませんので、極力ALSタイプを使うようにしてください。

それでは各部品について説明していきましょう。131ページの図も参考にしてみてください。

74ALS11は、3入力ANDゲートが3個入ったICです。ANDゲートは、負入力、負出力のORゲートとみなすこともできます。パッケージは、14ピンのDIPです。このICは、BUSDIR処理回路と、拡張スロットレジスタ用アドレスデコード回路に用いています。

74ALS32は、2入力ORゲートが4個入ったICです。ORゲートは負入力、負出力のANDゲートとみなすこともできます。パッケージは、14ピンのDIPです。拡張スロットレジスタアクセス回路と、BUSDIR処理回路に用いています。

74ALS133は、13入力のNANDゲートです。パッケージは16ピンのDIPです。拡張スロットレジスタ用アドレスデコード回路に用いています。

74ALS139は、デマルチプレクサ回路が2個入ったICです。これは、2本のセレクト入力(A、B)でえらんだ出力(Y0~Y3)を、イネーブル端子(G)がLのときに、Lにするものです。パッケージは、16ピンのDIPです。このICは、拡張スロットレジスタアクセス回路と、拡張スロット信号合成回路に用いています。

74ALS273は、オクタルD-FF(Dフリップフロップ)と呼ばれるICです。ちなみにオクタルとは数字の8を表わします。パッケージは、20ピンのDIPです。このICには共通クロック、共通クリアー(リセット)タイプのD-FFが8個入っています。D入力に与えられているデータを、CLOCK入力の立ち上がりパルスで読み込んで、Q出力に出力します。CLEAR=Lとすると、D-FFは8個ともクリアーされて、Q=Lとなります。今回は、このICを拡張スロットレジスタとして用いています。

74ALS352は、データセクタが2組入ったICです。パッケージは16ピンのDIPです。このICはA、Bのセレクト入力で選ばれた入力C0からC3までのひとつを出力Yに反転させて出力します。ストロープ入力G=Hとすると、入力に無関係に出力は常にHになります。2組のA、Bセレクト入力は共通になっているので、まったく独立させ

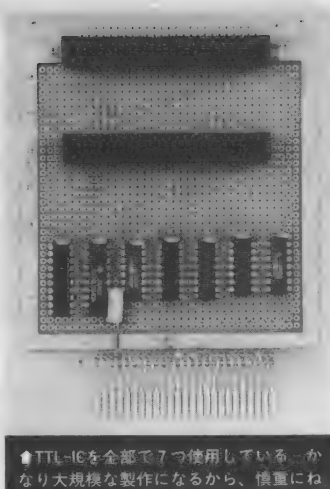
て使うことはできません。

74ALS540はオクタルスリーステートインバータバッファです。パッケージは、20ピンのDIPです。スリーステートとは、3つの状態という意味で、Hレベル、Lレベルという通常のデジタル回路で用いられる状態以外の、ハイインピーダンス状態になるように作られているのです。1G=2G=Lのときには、入力の状態を反転して出力しますが、1G=Hもしくは2G=Hのときには、出力はハイインピーダンス状態となり、何も接続されていないのと同じ状態になります。

このICは、拡張スロットレジスタの内容を、MSX側がビット反転して読み込むための一種の入力ポートとして使用しています。

これらのICのVccライン(+5ボルトを与える電源ピン)は、すべて最上位ピンで、GNDラインはその対角線上にあります。つまり、20ピンのICは20番ピンがVccで、10番ピンがGND。16ピンのICは16番ピンがVcc、8番ピンがGND。14ピンのICの場合は、14番ピンがVcc、7番ピンがGNDとなっています。TTL-ICの大半はこのようになっているのですが、7473や7490のように違っているものもあります。

デジタル回路の回路図では、電源ラインが省略されていることがよくありますが、こういった場合は電源ラインを接続しなくても良いということではありません。書いてなくても、しっかり配線して電源を供給できる状態にしてください。また、電源まわりのコンデ



ンサーもよく省略されていることがあります。極力IC1個につき1個の割合で電源ピン間で最短距離で接続してください。これにより、ノイズによる誤動作をかなり減らすことができます。

デジタルICの内部には、同じ働きをする回路がいくつも入っていることがあります。したがって、配線の都合でどれを使っても問題は生じることはありません。そのため、回路図にピン番号を割り振って書いてないことがあります。そういう場合は、自分の都合に合わせたピン接続にすれば良いのです。大事なことはピン番号ではなく、どのピンがどんな役割を果たしているかということなのです。

このように、わざわざ説明しなくても、「不文律」で決まっている約束ごとはいくつもあるのです。今回の回路図は、これらの約束ごとに従って書かれています。こういったものに徐々に慣れていくことが、ハードの達人への近道ではないでしょうか。私は勝手に考えています。少々、きつい言い方を許してもらえらるなら、この書き方で理解できない方や、意図を理解しようとしてくれない方では、今回の製作の完成はあり得ないのではないのでしょうか。

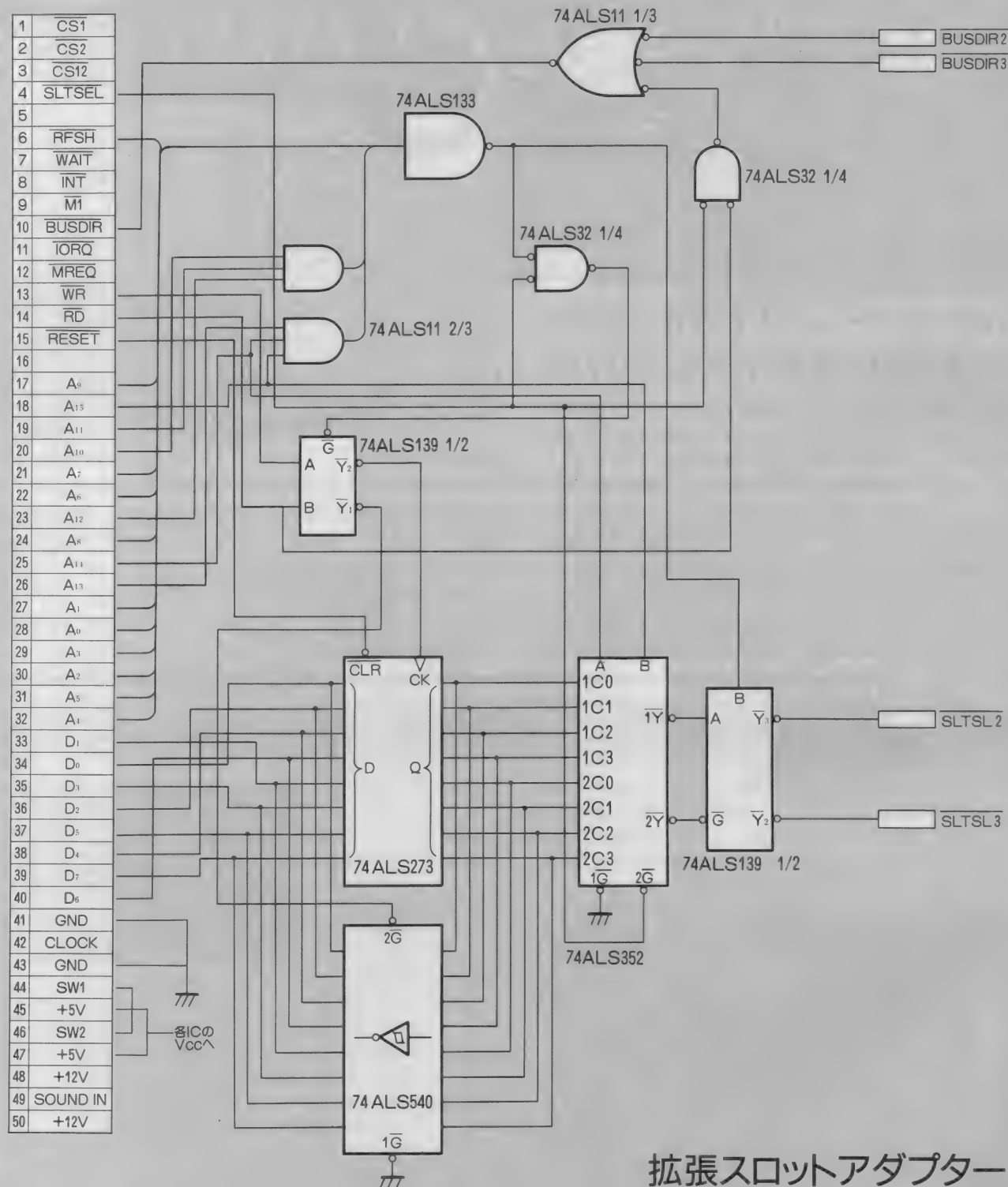
来月は、各回路の動作についての詳しい説明をしていきます。お楽しみに。

74ALS352の真理値表

INPUTS			OUTPUT
SELECT	STROBE		
B	A	G	Y
X	X	H	L
L	L	L	C0
L	H	L	C1
H	L	L	C2
H	H	L	C3

74ALS139の真理値表

INPUTS			OUTPUT			
ENABLE	SELECT					
G	B	A	Y0	Y1	Y2	Y3
H	X	X	H	H	H	H
L	L	L	L	H	H	H
L	L	H	H	L	H	H
L	H	L	H	H	L	H
L	H	H	H	H	H	L



拡張スロットアダプター
全体回路図

MSXマガジン SOFTWARE CONTEST

ソフトウェアコンテスト

今月のソフコンを見てオヤッ! と思った人が多いんじゃないかな。いつの間にかモノクロページになってしまったのだ。何か雰囲気違うな。

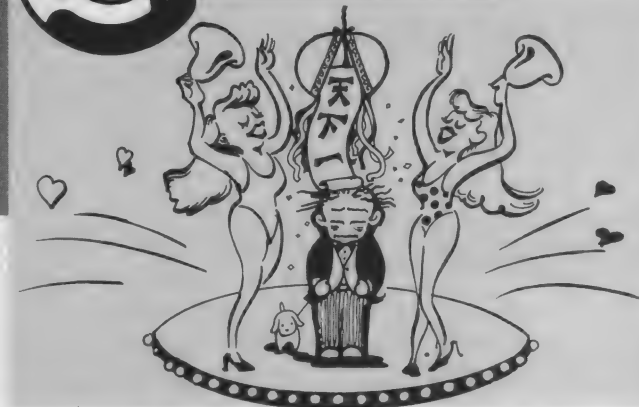
キミの作ったゲームが大ヒット作になる!? そんな予感のする今日このごろなのだ

いきなり今月はモノクロページになってしまったソフコン。ちょっとびり感じが違っているかもしれないけど、まあ気にしない気にしない。いいゲームができれば変わらなずにドンドン送ってきてほしいのだ。いい作品は、もちろんカラーページでばっちりを紹介するからね。

そして、今月も残念ながら入選

作はなかった。ただ、応募作の中におもしろい傾向が出てきたので、それを紹介することにしよう。

それがどんな傾向かというと、先月号のソフコンでも書いたように、グループ化の波が押し寄せてきているのだ。競馬ゲームを送ってくれたKSGマイコンクラブというのは、福島県の郡山にある情報処理専門学校の生徒のグループと講



師の先生のグループ。

ちゃんとプログラム開発に必要なドキュメントが作っており、それをもとに開発している。まったくプロのやり方と同じといえるのだ。さすが情報処理専門学校って感じた。

また、もうひとりは何と驚く

なかれ12歳の小学6年生。さすがに作品はまだ未熟な部分が多いが、いろいろなことに挑戦しようとする姿勢が買える。うーん、将来とっても楽しみなのだ。

みんなも負けず、がんばっていい作品をどしどし送ってきてほしい。待っているぞ。

選外佳作

競馬ゲーム・平成2

福島県
KSGマイコンクラブ&伊藤清孝

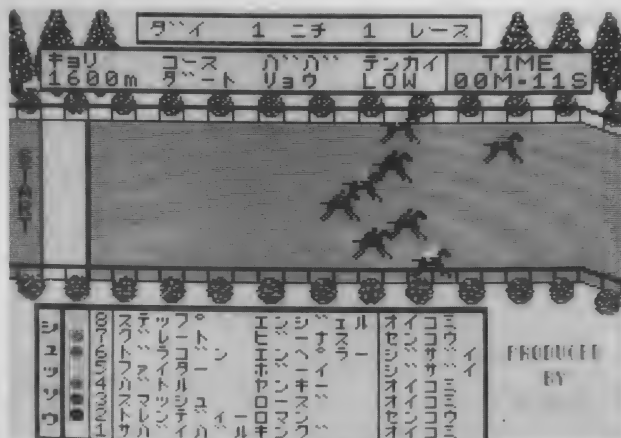
上でも書いたように、福島県の郡山情報処理専門学校の生徒さんたちのグループが、卒業前に製作した作品。今年の干支、午にちなんで競馬ゲームだそうだ。

ゲーム内容は、普通の競馬と同じ。単勝と複勝それぞれにオッズが表示されて、プレイヤーは所持金10万円からスタートするというもの。馬場状態や天候なども表示され、よりリ

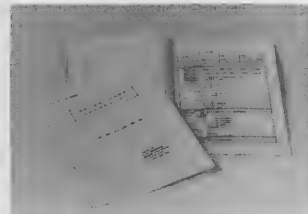
アルさを追求したといえるのだ。

ただ残念なのは、競馬ゲームに大切なスピード感に欠けていることだろう。レースの途中で画面切り替えでディスクを読みに行くのは、なんとかならないかなという感じがするぞ。

逆に、さすがだなと思ったのは、ちゃんとしたマニュアルと、プログラムの構成を記述したドキュメントがついていたことだ。ソフコンに送られてくる作品で、ちゃんとしたマニュアルがついているものはほとんどないので、これは目立った。また、ドキュメントがしっかりしていると、バグが出たときに、デバッグに役立つのだ。バグを見つけやすいということがカンジン。みんなもプログラ



●本物の競馬は未成年者はダメだけど、これならオーケー。



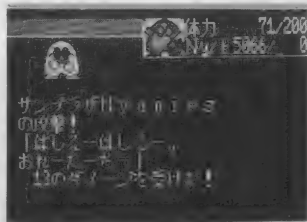
●ブ厚いマニュアルとドキュメントだ。ミングするときには、こういう物を作るように心がけたほうがいいだろう。見習ってみてね。

選外佳作

NYANIES

青森県 五十嵐良雄

小学校6年生の五十嵐クンの作品。Mマガの兄弟誌ログインにもオタク五十嵐というのがいるけど……、あ、関係なかったですね。それはいいとして、ソフコンに応募してきてくれた五十嵐君は、このほかに『音楽のこころ』などにも投稿してくれている。以前、ソニープログラミングコンテストで“12歳大物賞”というのを



画面やキャラクターはかわいいぞ。

獲得したから、覚えている人もいるかもしれないね。彼は意欲的に、いろんなジャンルに挑戦しているのだ。しかし、12歳でこれだけの物を作っているのは、未恐ろしい感じがする。将来が楽しみなのだ。みんなも五十嵐クンに負けないように、がんばってどんどん作品を送ってほしい。

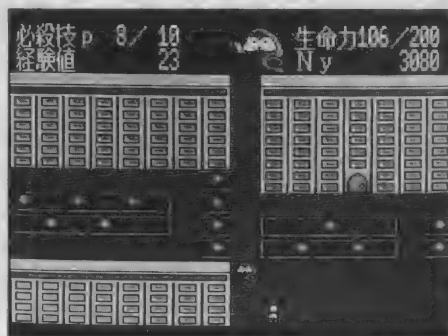
ではゲームを見てみよう。MSX2+でFM音源対応となっている。これを利用して、凝ったオープニングに仕上げてあるぞ。内容は、フィールド型のRPGで、特別目新しさはない。ちょっと気になったのは、1画面でひとつのマップになっていて、キャラクターが移動してもスクロールしないことだ。ほかのマップに行くに

はバスに乗っていく必要がある。

また、キーレスポンスがイマイチ悪いので、コマンドを選択するときにも、ちよっぱりイライラすることがあった。このように、ゲームの完成度というところから見ると、まだまだ直したほうがいい点がたくさんある。

バスに乗って違う場所に移動するというのも、なかなかおもしろいんだけど、ただそれだけって感じで物足りなさが残った。

もう少しシナリオを練りなおして、



闇のNYANIEを倒すために、あちこち歩き回るのだ。

ゲームの完成度を高めてから、再びチャレンジしてほしいものだ。そしてソフコンから大きくはばたいほしい。それじゃ、次回作にすーごく期待してるぞ。

春になって花咲く季節
ソフコンに応募すれー



めざせ!
堀井賞・木屋賞

さあー、春だ！ 梅は咲いたか桜はまだかいな、ときたまもんだ。みんなも、いいゲームできたらどしどし送ってほしい。それじゃ募集要項。以下をよーく読んでほしい。
“MSXマガジン・ソフトウェアコンテスト”では、毎月読者のみなさんからのオリジナルプログラムを募集しています。寄せられた作品の中で、優秀なものにはグランプリ50万円。そして第2席、第3席に入賞した作品には、それぞれ30万円と10万円が贈られます。

また、これらの入賞した作品を集めて、それぞれ上半期、下半期ごとに選考委員会を開き、その内容を再度審査します。そしてとくに優秀であると認められたものに対し、栄誉ある堀井賞、木屋賞(100万円)を贈り、表彰いたします(該当作なしの場合もあります)。なお、現在募集分の結果発表は、'90年の7月号誌上で行なう予定です。

また、堀井賞、木屋賞を受賞したプログラムの一部は、TAKERUまたはパッケー

ジソフトとして販売されます。

●募集部門……①ゲームシナリオ部門

②ゲームプログラム部門

●応募条件……雑誌などに未発表のオリジナル作品で、(株)アスキーの要請により、MSXマガジン誌上に掲載し、TAKERUまたはパッケージ販売できるものに限りま。また入選作の著作権は(株)アスキーに帰属します。他人のプログラムの全部または一部をコピーしたものや、二重投稿はお断わりします。

グランプリ賞金
50万円

●応募方法……応募作品には、以下の書類を必ず同封してください。

①プログラムを記録したメディア。

②MSX、MSX2、MSX2+の別。必要RAM、VRAMの表示。ロード方法、実行方法、遊び方の記載。

③あなたの住所、氏名、年齢、電話番号(連絡先)、賞金の振り込み口座(銀行名、支店名、口座番号、名義人の住所、氏名)を明記したもの(住所、氏名には必ずフリガナをつけてください)。なお、20歳未満の方は、保護者の方の承諾を受け、保護者の方の住所、氏名、電話番号も明記してください。

あて先

〒107-24

東京都港区南青山6-11-1

スリーエフ南青山ビル

(株)アスキー

MSXマガジン編集部

ソフトウェアコンテスト係

作るも楽し、打ち込むも楽し!
トクするプログラムが満載の



SHORT PROGRAM ISLAND

ショート
プログラム
アイランド

今月も、読者のみなさんからたくさんの力作が寄せられました。打ち込んで、遊んで、そして、プログラミングテクニックを学び取ってくださいね。

第2席

MSX 1 2 2+



TILER

漢 byビビアン王
リストは138ページ

ああ、あれも作りたい、これも作りたい。と、アイデアはたくさんあるものの、BASICでプログラミングするアマチュアプログラマーにとって、処理速度との戦いが最大の難関。マシン語が使えればある程度解決できるんだけど、マシン語の複雑怪奇な世界は、かなりの上級者じゃないと容易に使いこなせるものではない。そこでアマ

チュアプログラマーの取る道はふたつ。キッパリあきらめてしまうか、処理速度にあまり影響されないようなゲームのアイデアを考えるかだ。

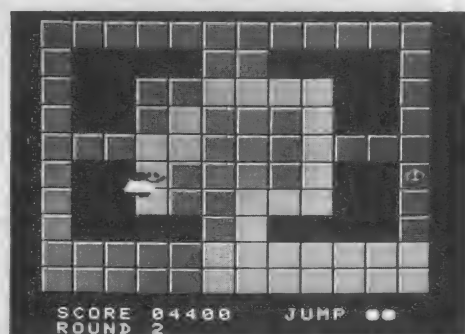
この作品は、そのへんをうまい具合にカバーしている。主人公と敵キャラを交互に移動させているので、スピードを気にする必要がないのだ。

タイルが敷き詰められた画面に登場するのは、ちょっと太めの主人公に、カワイイ敵キャラが2匹。主人公くんはカーソルキーでタイルの上を上下左右に動くんだけど、ただ歩き回るだけじゃあ意味がない。そこでスペースキーを押しながら移動してみよう。すると、足

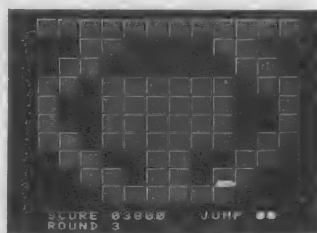
元のタイルが緑色になるよね。まずはタイルをどんどん塗りつぶしていこう。そして、ある程度たったら、黄色いタイルの上に乗ってスペースキーを押すと、主人公くんがジャンプして、緑色の部分がスコアに加算されるのだ。ただ、せ

かく塗ったところに敵が侵入すると、塗りつぶした分がすべてパーになってしまうから注意が必要だ。

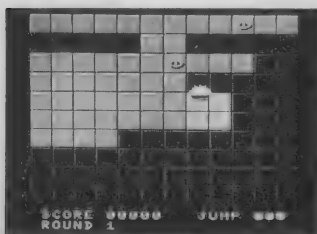
ジャンプは1ステージにつき3回までしかできない。スコアが1万点に達したらステージクリアだ。全5面。敵の動きの法則をつかむことがクリアへの近道だぞ。



敵に触れても大丈夫だけど、緑色のタイルの上に乗ったら減点されるぞ。あまり欲張りすぎないようにね。



■面パターンのバリエーションは豊富だ。



敵の動きをよく読んで行動しよう。

変数表

AN	主人公のアニメーションパターン番号
JP	ジャンプした回数
RD	ステージ数
ST	ジョイスティックの値
ST(n)	ジョイスティックのデータ
TM	BGMドライバのカウンタ
X0,Y0	主人公の座標
EX,EY	敵の座標
M(n)	マップデータ
MS(n)	BGMデータ

行番号表

100~340	初期設定
350~450	プレイヤーの移動
470~620	敵キャラクターの移動
630~780	ジャンプのときの処理
790~820	音楽の演奏
830	プレイヤーの表示
840~850	マップの表示
860	画面のフェードイン
870	敵キャラクターの表示
880~900	スコア、ステージ数、ジャンプ回数の表示
910~990	ステージのセレクト
1000~	各種データ



第3席

棋功

MSX 1 MSX 2 MSX 2+ 漢 by 仲 義昭
リストは140ページ

詰め将棋をアレンジした、楽しいパズルゲームだ。

ゲームは、盤面に並べられた駒を取っていき、最後にひとつだけ残るようにすることが目的だ。ただし、駒は必ずほかの駒が取れる

ように動かさなくてはならず、また、同じ駒を連続して動かすこともできないようになっている。

操作は、キーボード、ジョイスティックのどちらにも対応している。面パターンは8つ用意されて

変数表

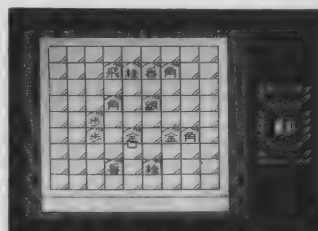
C	ステージ数
X.Y	座標
V.W	座標の増分
FX.FY	選択方向の座標
T.U	取ることでできない駒の座標
G	取った駒の数
G(n)	取るべき駒の数
MVS	駒の移動可能な方向のデータ
SD\$	ステージのデータ
VP	VRAMのデータ
SV	VRAMデータ保存用

行番号表

10~60	初期画面設定
70~190	メインルーチン
200~290	駒の移動処理
300~340	ゲームオーバーの処理
350~400	面クリアの処理
410~430	キー入力の判定
440~510	画面表示の処理
520~590	キャラクタデータ作成
600~700	タイトル画面処理
710~800	面の選択用
810~900	画面表示の処理
910~1130	エディットモード
1140~	各種データ

いて、それぞれ歩、香、桂、銀、金、角、飛、王と名づけられているのがおしゃれた。リターンキー(トリガーB)でプレイしたい面を選び、スペースキー(トリガーA)を押すとゲームが始まる。また、ここで空白を選ぶと自分で作成した面を楽しめるようになっている。カーソルキー(ジョイスティック)で動かしたい駒を選び、スペースキーで確定したら、カーソルキーで移動方向を決めてスペースキーで確定すると駒が移動する。手づまりになったらESCキーを押そう。

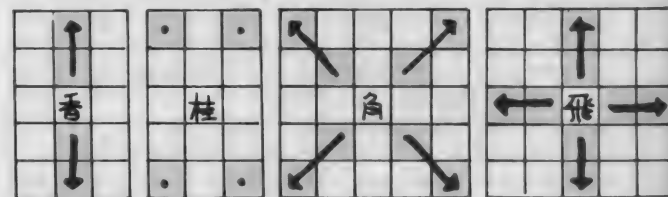
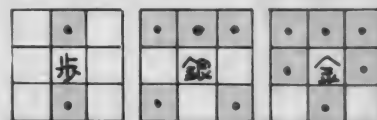
タイトル画面で「EDIT」を選ぶとエディットモードに入る。リターンキーで駒を選び、カーソルキーとスペースキーで盤面の好みの場所に配置する。ESCキーをしばらく押すと盤面が登録されるぞ。



▲先の手まで考えておくことが大切だぞ。

駒の移動可能方向

実際の将棋とは少し異なる動きをする駒があるので気を付けてくれ。



第3席

ENERGY CRASH

MSX 1 MSX 2 MSX 2+ 漢 by 麻生聖沙
リストは141ページ

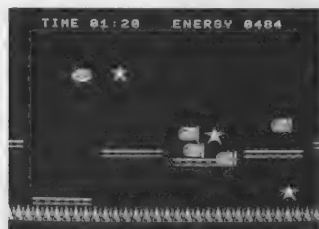
ミョーに不気味な黄色いバケモノが画面中を飛びはねる、風変わりなアクションゲームだ。

操作にはカーソルキー、ジョイスティックのいずれも使用することができる。プログラムを実行すると、約5~6秒後にタイトル画面が表示される。そこでスペースキーまたはトリガーAを押せば、いよいよゲームスタートだ。

舞台となるのは、銀河系内のある小惑星。キミが操るのは、そ

の星になぜかフラリと降り立った、1匹の宇宙人だ。彼はかわいそうなことに、生まれ育った母星とはまったく異なる風土のこの惑星では、なにもしないでいるとわずか20秒足らずで息絶えてしまう。しかし、そこはゲーム。彼にはちゃんと救済の道が残されていた。空を舞う星を取るたびに、生命力が回復していくのだ。

宇宙人カーソルキーまたはジョイスティックで左右に移動し、スペースキーかトリガーAでジャンプする。ただし強い慣性が働いているので、慣れないとかなり苦労させられる。また、青いミサイルにぶつくとエネルギーが減少してしまうので注意が必要だ。エネルギーがなくなったり、溝に落ちてしまったらゲームオーバーだぞ。



▲微妙な操作が明暗を分けるゲームだ。

賞金制! ショートプログラム 投稿大募集!!

第1席 10万円

第2席——5万円

第3席——3万円

佳作——1万円

今月から、ついに賞金制を導入しました! みなさんから送られてきたショートプログラムを、作品の出来ばえに応じて4段階にランク分けして、ドーンと派手に紹介しようってわけです。みごと第1席に輝いた場合は、なんと賞金10万円! 記念すべき1回目となる今月号では、残念ながら第1席作品は誕生しませんでした。一攫千金を目指すキミも、自分のプログラミングのレベルが知りたいアナタも、ドシドシ応募してくださいね。

応募方法はこれまでと同様です。ディスクまたはカセットテープに記録したプログラムを、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号と、変数表や操作方法など、プログラムに関する資料をそえて、編集部まで送ってください。もちろん、盗作や二重投稿は固くお断りしています。

さあ、はたして来月は第1席作品が登場するかな?

あて先はこちら

〒107-24

東京都港区南青山6-11-1

スリーエフ南青山ビル

(株)アスキー

MSXマガジン編集部

ショートプログラム係

SHORT PROGRAM

I S L A N D

さて、今月のプログラムは全部で3本。入力が終わったら、実行する前に必ずディスクまたはテープにセーブすることを忘れないようにしてくださいね。それぞれのプログラムの操作方は、136～137ページに記載されています。

なお、ここに掲載されているプログラムはすべて編集部内で正常に動作することを確認しています。動かない! とあわてる前に、どこかに打ち込みミスがないかどうか、もう一度よく確認することをおすすめします。

PROGRAM

1

TILER

操作方は136ページに掲載

```
100 DEFINT A-Z: DIM MS$(15, 1), M(119), ST(7, 1)
: COLOR 15, 0, 0: SCREEN 5, 2: OPEN "GRP:" AS #1
110 ' INITIAL
120 FOR P=2 TO 14: READ I, 10, 11: COLOR=(P, 1, 10, 11): NEXT: GOSUB 910
130 VDP(19)=0: SETPAGE, 1: CLS: RD=1
140 FOR I=0 TO 2: LINE (1*16, 0)-STEP (15, 15), 1, B: LINE (1*16, 0)-STEP (14, 14), 9+I*2, B: LINE (1+I*16, 1)-STEP (13, 13), 8+I*2, BF: NEXT
150 SETPAGE, 2: CLS: LINE (0, 211)-(255, 0), 14: PAINT (255, 211), 14: PAINT (0, 0), 7, 14: LINE (32, 182)-(223, 204), 0, BF: I=RND(-TIME)
160 PRESET (40, 185): PRINT #1, "SCORE"
170 PRESET (40, 195): PRINT #1, "ROUND"
180 PRESET (152, 185): PRINT #1, "JUMP"
190 SETPAGE, 0
200 FOR I=0 TO 17: AS$="" : FOR I=0 TO 31: READ BS$: AS$=AS$+CHR$(VAL("&H"+BS$)): NEXT I: SPRITE$(I, 0)=AS$: NEXT I
210 DEFFNM(X, Y)=X*16-2+(Y*16-1)*12
220 FOR I=0 TO 15: READ MS$(I, 0): NEXT
230 FOR I=0 TO 15: READ MS$(I, 1): NEXT
240 FOR I=0 TO 7: READ ST(I, 0), ST(I, 1): NEXT
250 VDP(1)=VDP(1) AND 191: PUTSPRITE 0, (0, 0), , 0: PUTSPRITE 1, (0, 0), , 1
260 FOR I=0 TO 3: PUTSPRITE 2+I, (0, 0), 2-IMOD 2, 16+IMOD 2: NEXT
270 COLOR SPRITE$(0)="!!!!!!&&&&&&$%$%": COLOR SPRITE$(1)="#####/#####"
280 EX(0)=40: EY(0)=31: EX(1)=200: EY(1)=31: OE(0)=0: OE(1)=0: EF=0
290 XX=121: YY=173: SC=0: JP=0: TM=0: AN=0
300 GOSUB 830: FORE=0 TO 1: GOSUB 870: NEXT
310 COPY (0, 0)-(255, 211), 2 TO (0, 0), 0
320 GOSUB 940: GOSUB 840: GOSUB 860: GOSUB 880: GOSUB 890: GOSUB 900
330 VDP(1)=VDP(1) OR 64
340 PLAY "S0M4000L1604", "S002L16"
350 ' MAIN
360 ST=STRIG(0) OR STRIG(1): IF ST=-1 THEN 640
```

```
370 ST=STICK(0) OR STICK(1)
380 IF ST=0 THEN 470 ELSE DM=ST-1 AND 6
390 X0=XX+ST(DM, 0)*8: Y0=YY+ST(DM, 1)*8
400 I0=X0*16-2: IF I0<0 OR I0>11 THEN 450
410 I1=Y0*16-1: IF I1<0 OR I1>9 THEN 450
420 I=I0+I1*12: IFM(I)=3 THEN 450
430 IFM(I)=0 AND (STRIG(0) OR STRIG(1)) THEN M(I)=1: GOSUB 850
440 XX=X0: YY=Y0: GOSUB 830
450 I=(DM*2)*4+AN*2: VPOKE &H7602, I*4: VPOKE &H7606, I*4+4: AN=1-AN: GOSUB 800
460 ' ---
470 IF TMMOD 8>0 THEN 1 THEN 360
480 FORE=0 TO 1: I1=FN(M(X(E), Y(E)): P=I1: I0=0: DM=INT(RND(1)*2)+1
490 I=I1-1: GOSUB 600: I=I1+12: GOSUB 610: I=I1+1: GOSUB 600: I=I1-12: GOSUB 610: OE(E)=I1
500 PLAY "V1205L28CD+EV10EV7E": X0=SGN(PMOD 12-I1MOD 12): Y0=SGN(P*12-I1*12)
510 FOR I=7 TO 0 STEP -1: EX(E)=EX(E)+X0: EY(E)=EY(E)+Y0-I: GOSUB 870: NEXT
520 FOR I=0 TO 7: EX(E)=EX(E)+X0: EY(E)=EY(E)+Y0+I: GOSUB 870: NEXT
530 IFM(FNM(X(E), Y(E)))<>1 THEN 590
540 COLOR=(10, 6, 0, 5): COLOR=(11, 7, 2, 7): PLAY "S0M500004L48", "S003L48"
550 FOR I=0 TO 19: IFM(I)<>1 THEN 580
560 PLAY "C+", "E+": M(I)=0: GOSUB 850: IF SC>0 THEN SC=SC-100
570 GOSUB 880: FOR I=0 TO 20: NEXT
580 NEXT: GOSUB 910
590 NEXT: EF=1: GOTO 340
600 IF I1*12<>I*12 OR I<0 THEN RETURN ELSE 620
610 IF I*(I-119)>0 THEN RETURN
620 IFM(I)=1 THEN P=1: RETURN 500 ELSE IFM(I)=3 OR I0=DM OR I=OE(E) THEN RETURN ELSE P=1: I0=I0+1: RETURN
630 ' ---
640 IFM(FNM(XX, YY))<>2 THEN 370
650 PLAY "V1204L28CD+EV10EV7E"
660 FOR I=7 TO 0 STEP -1: YY=YY-I: GOSUB 830: NEXT: FOR I=0 TO 7: YY=YY+I: GOSUB 830: NEXT
670 PLAY "V1501L20FGV12G+V9G+"
680 FOR I=7 TO 0 STEP -1: VDP(19)=(256+I*16*SGN(IMOD 2-.5)) MOD 256: NEXT
690 JP=JP+1: GOSUB 900: FOR I=0 TO 500: NEXT: PLAY "S0M5000006L48", "S003L48"
700 FOR I=0 TO 19: IFM(I)<>1 THEN 730
710 PLAY "C", "E": M(I)=0: GOSUB 850: SC=SC+100: GOSUB 880: IF SC>1000 THEN 760
720 FOR I=0 TO 20: NEXT
730 NEXT: IF JP<3 THEN 340
740 PLAY "V1403L24DGV12G+": AS$="GAME OVER": GOSUB 920: PLAY "S0M700004L8D4G4AA+GAV13D4V11D8", "S002L8DEAGDGE03V12D4V9D8"
750 IF STRIG(0) OR STRIG(1) THEN 250 ELSE 750
760 PLAY "V1403L24DGV12G+": AS$="ROUND CLEAR": GOSUB 920
770 PLAY "S0M6000004L16F+GR16FR16ER16FR16GR16FR16ER16FR16R16DDR16DE8GR16D8", "S002L16DEDEDEDEDEDEDEDEDDDR16DE8G8D8"
```



```

780 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENRD=RD+1:IFRD
=6THENRD=1:GOTO250ELSE250ELSE780
790 'SUB LOOTIN
800 DM=TM MOD8+(TM*32)*8
810 PLAYM$(DM,0),M$(DM,1)
820 TM=(TM+1)MOD64:BF=0:RETURN
830 PUTSPRITE0,(XX-8,YY-16):PUTSPRITE1,(
XX-8,YY-16):RETURN
840 FORI=0TO119:GOSUB850:NEXT:RETURN
850 COPY(M(I)*16,0)-STEP(15,15),1TO(32+(
IMOD12)*16,16+(I*12)*16),0,TPSET:RETURN
860 FORI=0TO3:COLOR=(7,0,I*3,1):COLOR=(1
4,I,0,0):NEXT:RETURN
870 PUTSPRITE2+E*2,(EX(E)-8,EY(E)-16):PU
TSPRITE3+E*2,(EX(E)-8,EY(E)-16):RETURN
880 PRESET(88,185):PRINT#1,RIGHT$(STR$(1
00000!+SC),5):RETURN
890 PRESET(80,195):PRINT#1,RD:RETURN
900 PRESET(184,185):PRINT#1,LEFT$(MIDS("
000",1,4-JP)+",",4):RETURN
910 COLOR=(10,2,3,0):COLOR=(11,4,5,0):RE
TURN
920 PUTSPRITE0,(0,216):FORI=0TO20:LINE(7
8,100-I)-(177,100+I),0,BF:NEXT:PRESET(84
,96):PRINT#1,AS:RETURN
930 FORP=0TO9:FORI=0TO2:READA$:FORI=0TO
3:M(P*12+I*4+1)=VAL("&h"+A$)*4^IMOD4:NE
XTI,I0,P:RETURN
940 ONRDGOTO950,960,970,980,990
950 RESTORE1710:GOTO930
960 RESTORE1720:GOTO930
970 RESTORE1730:GOTO930
980 RESTORE1740:GOTO930
990 RESTORE1750:GOTO930
1000 'PALET DATA
1010 DATA 6,0,5,7,3,0,0,0,0,0,5,0,2,2,7,
0,0,0,0,4,5,0,6,7,2,3,0,4,5,0,5,5,0,7,7,
0,0,0,0
1020 'SPRITE DATA
1030 DATA 07,0F,0F,0F,07,01,00,3F,00,FF
1040 DATA 00,3F,3F,1F,1F,00,F0,F8,F8,F0
1050 DATA F0,40,00,FE,00,FF,00,FC,FC,F8
1060 DATA 00,7C,00,00,00,00,08,06,1F,00
1070 DATA 7F,00,FF,80,80,00,00,00,00,00
1080 DATA 00,08,08,B0,FC,00,FE,00,FF,01
1090 DATA 01,00,70,00,0F,1F,1F,1F,0F,02
1100 DATA 00,3F,00,7F,00,3F,3F,1F,00,3E
1110 DATA E0,FC,F0,E0,E0,80,00,FE,00,FF
1120 DATA 00,FC,FC,F8,F8,00,00,00,00,00
1130 DATA 10,0D,1F,00,3F,00,7F,40,40,00
1140 DATA 0E,00,00,00,00,10,10,60,FC,00
1150 DATA FF,00,FF,01,00,00,00,00
1160 DATA 07,0F,0F,0E,0E,00,00,06,01,07
1170 DATA 00,07,07,03,06,00,E0,F0,30,C0
1180 DATA 20,00,00,3C,E0,1E,F0,CC,EC,F8
1190 DATA 00,F8,00,00,00,01,01,03,07,01
1200 DATA 06,00,07,00,00,00,00,00,00,00
1210 DATA C0,30,D0,E0,FC,C0,1E,E0,0E,30
1220 DATA 10,00,E0,00,03,07,07,06,06,00
1230 DATA 00,00,07,00,06,01,03,03,00,03
1240 DATA F0,F8,98,60,10,00,00,FC,00,FE

```

```

1250 DATA 00,FC,FC,F8,1C,E0,00,00,00,01
1260 DATA 01,01,03,07,00,07,01,06,04,00
1270 DATA 03,00,00,00,60,98,E0,F0,FC,00
1280 DATA FE,00,FE,02,00,00,80,00
1290 DATA 07,0F,0D,06,01,00,00,3F,00,FF
1300 DATA 00,3F,3F,1F,1F,00,F0,F8,D8,30
1310 DATA 40,00,00,FE,00,FF,00,FC,FC,F8
1320 DATA 00,7C,00,00,02,09,0E,07,1F,00
1330 DATA 7F,00,FF,80,80,00,00,00,00,00
1340 DATA 20,C8,B8,F0,FC,00,FE,00,FF,01
1350 DATA 01,00,70,00,0F,1F,1B,0C,02,00
1360 DATA 00,3F,00,7F,00,3F,3F,1F,00,3E
1370 DATA E0,F0,B0,60,80,00,00,FE,00,FF
1380 DATA 00,FC,FC,F8,F8,00,00,00,04,13
1390 DATA 1D,0F,1F,00,3F,00,7F,40,40,00
1400 DATA 0E,00,00,00,40,90,70,E0,FC,00
1410 DATA FF,00,FF,01,00,00,00,00
1420 DATA 07,0F,0C,03,04,00,00,3C,07,78
1430 DATA 0F,33,37,1F,00,1F,E0,F0,F0,70
1440 DATA 70,00,00,60,80,E0,00,E0,E0,C0
1450 DATA 60,00,00,00,03,0C,0B,07,3F,03
1460 DATA 78,07,70,0C,08,00,07,00,00,00
1470 DATA 00,80,80,C0,E0,80,60,00,E0,00
1480 DATA 00,00,00,00,0F,1F,19,06,08,00
1490 DATA 00,3F,00,7F,00,3F,3F,1F,38,07
1500 DATA C0,E0,E0,60,60,00,00,00,E0,00
1510 DATA 60,80,C0,C0,00,C0,00,00,06,19
1520 DATA 17,0F,3F,00,7F,00,7F,40,00,00
1530 DATA 01,00,00,00,00,80,80,80,C0,E0
1540 DATA 00,E0,80,60,20,00,C0,00
1550 DATA 00,00,00,01,03,0F,1D,19,19,0F
1560 DATA 03,00,00,00,00,00,00,00,00,80
1570 DATA C0,F0,B8,98,98,F0,C0,00,00,00
1580 DATA 00,00,00,00,00,00,00,02,06
1590 DATA 06,00,04,03,00,00,00,00,00,00
1600 DATA 00,00,00,00,40,60,64,0C,38,E0
1610 DATA 00,00,00,00
1620 'MUSIC DATA
1630 DATA C,R16,C,R16,F,E,R16,D
1640 DATA D,R16,D,R16,G,F,R16,E
1650 DATA C,C,E,F,A,F,G,E
1660 DATA D,D,F,G,B,G,A,F
1670 'STICK XY DATA
1680 DATA 0,-1,1,-1,1,0,1,1
1690 DATA 0,1,-1,1,-1,0,-1,-1
1700 'MAP DATA
1710 DATA 00,00,00,FF,C3,FF,00,00,00,00,
00,00,80,82,02,80,82,02,00,00,00,55,00,5
5,55,00,55,55,00,55
1720 DATA 00,00,00,FC,C3,3F,7C,41,3D,7C,
69,3D,00,28,00,7C,69,3D,7C,41,3D,FC,C3,3
F,55,55,55,55,55,55
1730 DATA 00,00,00,0F,FF,F0,C3,FF,C3,70,
55,0D,7C,55,3D,7C,55,3D,70,55,0D,C3,C3,C
3,0F,C3,F0,3F,28,FC
1740 DATA 00,3C,00,00,00,00,FF,FF,3F,00,
00,00,FC,FF,FF,00,00,00,FF,FF,3F,00,00,0
0,FE,FF,FF,AA,AA,AA
1750 DATA 3C,28,3C,0C,C3,30,CC,C3,33,0C,
C3,33,3C,C3,30,00,C3,00,FF,C3,FF,00,00,0
0,00,00,FF,C3,FF

```


棋 功

操作方法は137ページに掲載

```

10 ' _____
20 ' - K I K O U -
30 ' 1988 RICHARD・NAKA
40 ' _____
50 SCREEN1,0:COLOR15,0,0:KEYOFF:WIDTH32
60 CLEAR500:DIMPX(11),PY(11):GOTO530
70 ' _____ MAIN -
80 GOSUB420:IFV<>0ORW<>0THENPLAY"B"
90 X=X+V:Y=Y+W:FORI=0TO1:PUTSPRITE1,(X*1
6+27,Y*16+27),1+I*9,I:NEXT
100 GOSUB510:IFI=1THEN310
110 GOSUB430:IFT1=0OR(Y=UANDX=T)THEN80
120 GOSUB470:SV=VP:IFVP=0ORVP=8THEN80
130 PLAY"CDE":FORI=0TO1:FORJ=2TO15:PUTSP
RITE1,(X*16+27,Y*16+27),J,1:NEXTJ,I:A=1
140 GOSUB430:IFT2=1THENGOSUB490:GOTO80
150 GOSUB420:IFV=0ANDW=0THEN160ELSEPLAY"
A":A=A+1:IFA=LEN(MV$(SV))+1THENA=1
160 PX=PX(VAL("&H"+MID$(MV$(SV),A,1)))
170 PY=PY(VAL("&H"+MID$(MV$(SV),A,1)))
180 FX=X+PX:FY=Y+PY:FORI=0TO1:PUTSPRITEI
+2,(FX*16+28,FY*16+20),15-I*11,I+2:NEXT
190 IFT1=0THEN140
200 ' _____ MOVE -
210 PLAY"CD":FORI=0TO2:FORJ=0TO1:LOCATEX
*2+3,Y*2+2:PRINTC$(SV-SV*J):NEXTJ,I
220 X=X+PX:Y=Y+PY:GOSUB470:PLAY"C"
230 LOCATEX*2+3,Y*2+2:PRINTC$(SV)
240 IFX<0ORX>8ORY<0ORY>8THEN310
250 IFVP>0ANDVP<9THEN280
260 LOCATEX*2+3,Y*2+2:PRINTC$(0)
270 IFSV>5ORSV=2THEN220ELSE310
280 GOSUB490:G=G+1:IFG=G(C)THEN360
290 PX=0:PY=0:T=X:U=Y:PLAY"DC":GOTO90
300 ' _____ GAME OVER -
310 FORI=0TO4:LOCATE6,15+I:PRINTSPC(12)
320 NEXT:LOCATE7,17:PRINT"GAME OVER"
330 GOSUB490:PLAY"BAGAGFGFEFEDEDCCC"
340 GOSUB440:GOSUB450:GOTO610
350 ' _____ STAGECLEAR -
360 GOSUB490:PLAY"CDE":FORI=0TO9:LOCATE3
,6+I:PRINTSPC(18):NEXT:FORI=0TO1:FORJ=0T
07:LOCATE4+J*2,7+I*6:PRINTC$(C):NEXTJ,I
370 LOCATE5,10:PRINT"- STAGECLEAR -"
380 LOCATE4,11:PRINT"CONGRATULATIONS!"
390 PLAY"ER32CDEFGFER32ER32CDEFGABB"
400 GOSUB440:GOSUB440:GOSUB450:GOTO610
410 ' _____ SUB -
420 S=STICK(0)ORSTICK(1):V=(S>1ANDS<5)*(
X<8)-(S>5ANDS<9)*(X>8):W=(S>3ANDS<7)*(Y<
8)-(S=8ORS=1ORS=2)*(Y>8):RETURN
430 T1=-(STRIG(0)ORSTRIG(1)):T2=-(INKEY$
=CHR$(13)ORSTRIG(3)):RETURN

```

```

440 FORI=0TO2000:NEXT:RETURN
450 LOCATE30,23:FORI=0TO23:PRINT:NEXT
460 RETURN
470 VP=VPEEK(6144+X*2+3+(Y*2+2)*32)
480 VP=VP/4-44:RETURN
490 FORI=0TO3:PUTSPRITE1,(0,0),0,4:NEXT
500 RETURN
510 I=-(INKEY$=CHR$(27)):RETURN
520 ' _____ READDATA -
530 FORI=0TO10:READA$:FORJ=0TO31:VPOKE13
76+I*32+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))
540 NEXTJ,I:READA$:FORI=0TO31:VPOKE14336
+I,VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT
550 FORI=0TO4:VPOKE8214+I,144:NEXT
560 VPOKE8213,32:READA$,B$:FORI=0TO8:C$(
I)=MID$(A$,I*2+1,2)+CHR$(31)+CHR$(29)+CH
R$(29)+MID$(B$,I*2+1,2):NEXT:READA$,B$
570 FORI=0TO11:PX(I)=VAL(MID$(A$,I+1,1))
-1:PY(I)=VAL(MID$(B$,I+1,1))-2:NEXT
580 FORI=1TO7:READMV$(I):NEXT:FORI=0TO8:
READSD$(I),G(I):NEXT:READS$
590 PLAY"T200L1605S9M20000BB"
600 ' _____ TITLE -
610 FORI=0TO1:LOCATE2,5+I*13:PRINTSTRING
$(13,"*");"??":STRING$(13,"*"):NEXT
620 FORI=0TO11:LOCATE2,6+I:PRINT"*":SPC(
26);" ":NEXT:LOCATE12,8:PRINT"ヤ ヨ"
630 LOCATE12,9:PRINT"エ う":LOCATE5,1
6:PRINT"* 1989 RICHARD・NAKA * "
640 LOCATE15,12:PRINT"START"
650 LOCATE15,14:PRINT"EDIT":SE=0
660 GOSUB420:IFS<>0THENSE=SEXOR1:PLAY"C"
670 PUTSPRITE2,(96,95+SE*16),14,2
680 PUTSPRITE3,(96,95+SE*16),7,3
690 GOSUB430:IFT1<>1THENFORI=1TO50:NEXT:
GOTO660ELSEPLAY"FGFEGFGFEGFEDC":GOSUB440
700 GOSUB490:GOSUB450:IFSE=1THEN920
710 ' _____ SELECT -
720 X=4:Y=4:G=0:T=0:U=0
730 LOCATE10,8:PRINT"STAGE SELECT":C=1
740 FORI=0TO4:LOCATE14,11+I:PRINTMID$(
"エカキキキキキキキキキ",I*4+1,4):NEXT
750 GOSUB430:IFT1=1THEN790
760 IFT2=0THEN750ELSESEC=C+1:IFC=9THENC=0
770 LOCATE15,12:PRINTC$(C):PLAY"B"
780 FORI=1TO100:NEXT:GOTO750
790 PLAY"AB":GOSUB820:FORI=0TO9:LOCATE25
,I+7:PRINTMID$(S$,I*6+1,6):NEXT
800 PLAY"DR8CDEFGFD":GOSUB440:GOTO800
810 ' _____ WRITE -
820 DEFUSR=65:CLS:A=USR(0):LOCATE2,1
830 FORI=0TO23:FORJ=0TO23
835 VPOKE6144+I*32+J,174:NEXTJ,I
840 PRINT"-":STRING$(18,177);"4"
850 FORI=0TO1:LOCATE2,20+I*2:PRINT"ア";ST
RING$(18,177);"ウ":NEXT
860 LOCATE2,21:PRINTSTRING$(19,176);"4"
870 FORI=0TO17:LOCATE2,2+I:PRINT"4"
880 LOCATE21,2+I:PRINT"4":NEXT

```


133# DATA "#####

#####",8,"#####4000700
700#####600#####200#####
#####",4

134# DATA "#####60700000
66000000300400000000300000000200000000
#####",7,"#####110
0000001000000007011000000060000000300000
00100000000000000",8

135# DATA "#####4020104000
6050000003106020000000000010700300000000
#####",12,"#####100
004000203060000000000000070307000000000
0030307000000000000",10

136# DATA "#####100000000000
00050400000000000000700050100060000000060
0300000202000",10,"#####7
670000007006000000007000000070000000760600
00000070000000000000",10

137# DATA "#####7326000000000000
060400000010000000001050560000000000000203
000000000000",12

138# DATA "##### ャ ##### ャヤ
ヤ ャ ャ ャ ャ ャ ャ ャ ャ ャ ャ ャ ャ ャ ャ
#####"

ENERGY CRASH

デバックのさいの参考にしてください。ただし、30行から75行までのデータは1000行以降のマシン語データを書き込むためのものなので、チェック機能がついていません。したがって、ここの部分では入力ミスをしないよう気をつけてください。

ショート・プログラム・アイランド 141

[illegible]

MSX2+モニター募集&お年玉プレゼント大会 当選者発表!

Mマガが心を込めて、読者のみなさんにお贈りする超太っ腹企画と銘打ったこのプレゼント大会には、1万通を超えるご応募がありました。どうもありがとうございます。抽選の結果、下記の方々が当選されました。商品の発送は、順次行ないますので、首をナガークして待っててくださいね。なお、敬称は省略させていただきました。

Panasonic FS-A1WSX

●栃木県◆◆志鳥正活

SONY HB-F1XV

●東京都◆◆菅又 誠

SANYO WAVY70FD2

●山梨県◆◆白須英貴

1 スペースマンボウ

兵庫県	稲田 洋一
東京都	宇津木 智
新潟県	吉田 壽幸
埼玉県	宮本 啓之
福岡県	三宅 伸治
福岡県	松岡 良典
群馬県	清水 史朗
広島県	石井 司郎
東京都	中西 啓介
神奈川県	田島 正裕

2 加野ファミリースタジアム

埼玉県	阿部 貴志
茨城県	金沢 光雄
青森県	古里 好則
埼玉県	山縣 武
福岡県	小柳 誠
群馬県	清水 友望
福島県	中野 実良
高知県	長尾 勝彦
大阪府	東 史彦
和歌山県	保田 良春

3 維新の嵐

千葉県	安田 昌弘
東京都	安田のぞみ
岡山県	加納 秀則
東京都	佐々木晴夫
東京都	小野英能夫
神奈川県	真野 勉
滋賀県	西沢 真弘
埼玉県	川島 浩
大阪府	平口健一郎
京都府	西垣 郁江

4 アークスⅡ

長崎県	伊藤 康子
東京都	井上 晶人
千葉県	三科 敏一
愛知県	山田 耕司
埼玉県	小平雄一郎
京都府	人見 直哉
東京都	増田 和則
東京都	塚田 浩二
北海道	能戸志津子
宮城県	尾形 治男

5 BURAI 上巻

石川県	関口 洋介
北海道	佐藤 洋輔
北海道	小野寺 稔
兵庫県	上田 真也
東京都	西園 省吾
大阪府	太田 英雄
大阪府	竹田 貴史
岩手県	藤沢 巨樹
大分県	難波あけみ
東京都	野本 彰

6 アレスタ2

三重県	渥美 良平
静岡県	横山 晴彦
大阪府	河井 慎治
愛知県	関山 久敏
宮城県	石田 好伸
群馬県	倉持 義則
三重県	大石 要
長野県	内田 温
東京都	日高 正吉
青森県	和田 正明

7 シュヴァルツシルト

茨城県	蟹江 創造
茨城県	公平 正彦
香川県	高橋 昌志
大阪府	山口 勝弘
山形県	川部 勉
広島県	中森 浩二
大阪府	中西 康博
千葉県	長谷川貴士
茨城県	珍部 正嗣
茨城県	矢口 周男

8 サーク

千葉県	岡田 公司
山梨県	河西 敏久
長野県	宮下 淳一
千葉県	工藤 知己
神奈川県	時田 健嗣
鹿児島県	松原 友一
埼玉県	石川 正木
広島県	足利 洋志
静岡県	中村 寿充
神奈川県	鈴木 基

9 ルーンワース 黒衣の貴公子

長崎県	伊藤 明考
千葉県	越川 茂
岡山県	河合佳世子
奈良県	佐々木吉通
兵庫県	坂本 俊治
大阪府	山田 久義
東京都	小宮 保人
兵庫県	小池 敏
香川県	新名 宏二
静岡県	木村 衛

10 銀河英雄伝説

宮城県	吉田喜一郎
三重県	橋本 大亮
兵庫県	高瀬 英明
宮城県	松田 義秋
神奈川県	菅野洋志郎
愛知県	太田 茂
広島県	池田 圭
埼玉県	中村 克樹
大阪府	北野 勝膳
神奈川県	有泉 圭吾

売ります 買います

応募の方法と注意

- 指定の応募用紙に必要事項をていねいに、はっきりと書き、必ず封書で「売ります買いますコーナー係」と明記してください。
- パソコン等は、メーカー名、機種名を正確に記入してください。
- 価格等の記載は誤解のないよう、はっきりと記入してください。
- 通信販売等、営利を目的として、このコーナーは利用できません。
- ディスク版のソフトは、このコーナーに応募することはできません。また、取引内容が公序良俗に反するものは掲載できません。
- 掲載は抽選とします。
- 編集部では、掲載内容の取り消しや、お問い合わせには、いっさい応じられません。内容の確認

交渉は直接、当事者間で行なってください。

- このコーナーを利用するの取引はトラブルのないよう誠意をもって行なってください。万一、取引の不履行などのトラブルが生じた場合、編集部ではいっさいの責任を負いません。
- 取引を確実にし、トラブルを防ぐために、当事者間での金銭および物品の授受は「手渡し」もしくは郵便局の「代金引換郵便」、運送会社の「代金集金代行サービス」などをご利用することをおすすめします（詳細につきましては、郵便局、または、このサービスを行なっている運送会社にお問い合わせください）。

売ります買います応募用紙

※自分が応募するコーナーを選び、はっきりと書いてください。

①売ります ②買います ③交換します

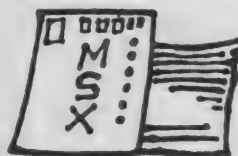
●	アスキー日本語ワープロ				
	MSX-Write(カートリッジ)を				
	10,000円で売ります。連絡は往				
	復はがき願います。				
〒	107-24	見本			
	東京都港区南青山6-11-1				
	MSXマガジン編集部				
	青山太郎				

※18歳未満の方は保護者の署名捺印が必要です。保護者氏名

捺印

あて先

〒107-24



東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
売ります買いますコーナー係

売ります

- MSX2版アシュガーネ伝説の聖戦士を1500円で。箱、説明書付き。連絡は往復はがきで。
〒710 岡山県倉敷市徳芳363 小池康生
- 奇々怪異、幽霊君、メタルギア、ドラキュラ、プロジェクトA2を計6000円で。連絡は往復はがきで。
〒323 栃木県小山市城東7-22-6 松本享介
- ザナック(MSX1)を2500円、激突ベナントレースを3000円で。両方とも送料込み。連絡は62円切手同封の封書で。
〒979-15 福島県双葉郡浪江町大字立野字駒場8 山田義誠
- 激突ベナントレース2を3000円ぐらいで。連絡は往復はがきで。
〒555 大阪市西淀川区姫島1-9-28 平松宏之
- パナソニックのMSX2+、FS-A1WX(箱、説明書付き)を4万円で。

連絡は往復はがき封書で。

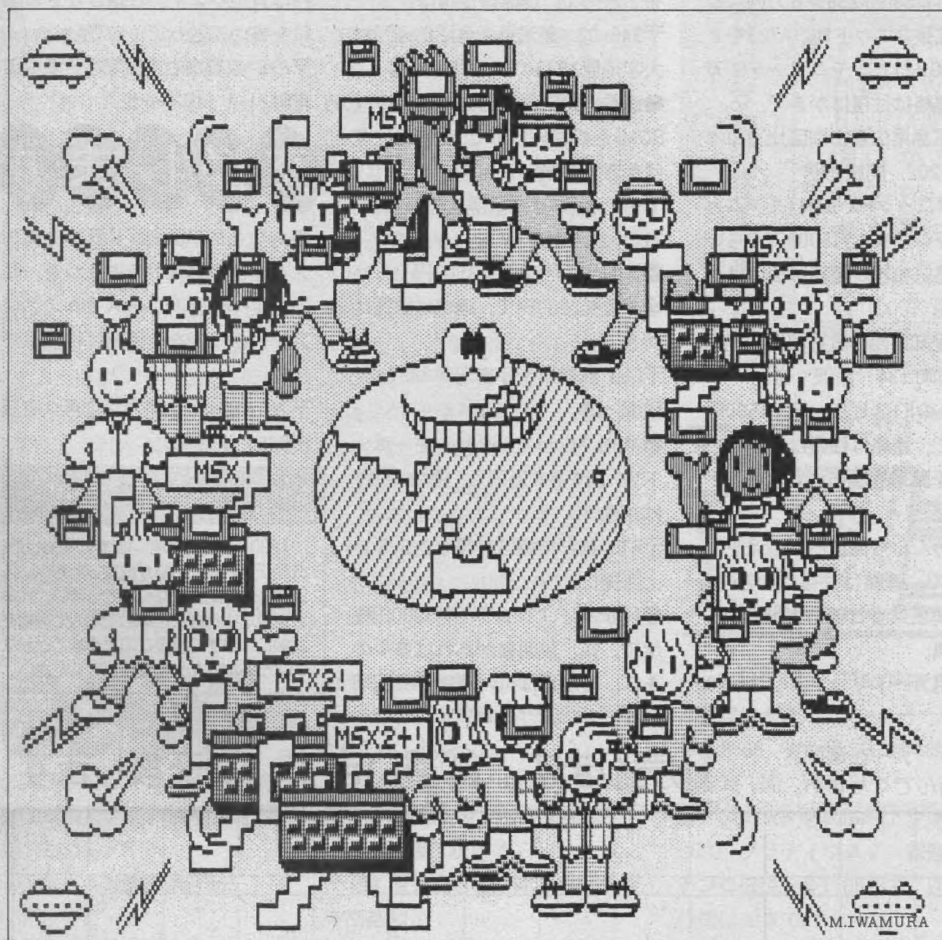
- 〒231 神奈川県横浜市中区山元町1-16-6 神明 力
- ソニーのMSX2、HB-F1XD(箱、説明書、付属品あり)を1万8000円で。連絡は往復はがきで。
〒153 東京都目黒区青葉台2-13-3 宇田英和
- 光栄の三國志(MSX2、4メガROM)を5000円で。連絡は往復はがきで。
〒571 大阪府門真市本町6-5 葛岡 紅
- ツインビー、Qパート、沙羅曼陀を全部で4000円で。連絡は往復はがきで。
〒244 神奈川県横浜市戸塚区上柏尾町184-204 渡辺一茂
- 水滸伝、信長の野望・戦国群雄伝(両方ともMSX2、ROM)を各4000円。激突ベナントレース2を3000円ぐらいで。すべて箱、マニュアルあり。連絡は往復はがき封書で。
〒763 香川県丸亀市土器町293の9 緒方 剛
- パナソニックのビデオテロッパ

- 一、FS-UV1を1万5000円で。連絡は往復はがきで。
〒028-68 岩手県二戸郡浄法寺町樋田38 関 秀高
- ファミスタを4000円、グラディウス、グラディウス2、雀聖、パチプロ伝説を各1700円で。連絡は往復はがきで。
〒507 岐阜県多治見市昭栄町13-15 杉森孝司
- ソニーのカラープリンタ、HBP-F1Cを送料込みで3万円で。付属品、説明書、保証書付き。箱なし。連絡は必ず郵便で。
〒356 埼玉県上福岡市滝1-3-34 山口 守
- アレスタを1500円、ハイドライド3を2000円、信長の野望・全国版を3000円で。すべてMSX2。全部まとめてなら5000円で。連絡は往復はがきで。
〒239 横須賀市ハイランド3-11-5 松沢 敬
- ファミスタを3000円、A列車で行こうを2000円、ソニーのディス

- クドライブHBD20Wを1万円で。連絡は往復はがきで。
〒182 東京都調布市入間町3-9-60 サミールⅢ 206 山本知基

買います

- 通信カートリッジHBI-1200、またはFS-CM1を送料込みで9000円以下で。連絡は往復はがきで。
〒891-01 鹿児島市上福元町5010 山下 巖
- 信長の野望・全国版、または三國志(両方とも4メガROM)を3500円で。FMPACを3000円で。連絡は往復はがきで。
〒050 北海道室蘭市本輪西町5丁目8-18 杉田貴志
- ソニーのプリンタHBP-F1C(説明書、付属品のあるもの)を安価で。はがきに価格を明記してください。
〒646 和歌山県田辺市中芳養1887 新谷吉史
- パナソニックFS-A1F(箱、説明書、付属品すべてあるもの)を2万5000



今号の特集 “夢をのせてMSX400万台”
 はいかがでしたか？ 次号では、さらに
 MSX400万台を支えてきた膨大な数のソ
 フトウェアに焦点を絞って、その歴史と
 動きを特集してみたいと考えているぞ。

STAFF

発行人 ————— 塚本慶一郎
 編集人・編集長 ————— 小島 文隆
 副編集長 ————— 金矢八十男
 編集スタッフ ————— 宮川 隆 本田 文貴
 中村 優子 清水早百合
 高橋 敦子 田川 実
 菅沢美佐子 山下 信行
 制作スタッフ ————— 荒井 清和 小山 俊介
 成谷実穂子 福田 純子
 校正 ————— 唐木 緑
 編集協力 ————— 上野 利幸 土方 幸和
 千倉 真理 山田 裕司
 小栗 恭也 林 英明
 小林 仁 木村早知子
 吉田 孝広 吉田 哲馬
 森岡 憲一 鈴木 義人
 大庭 聖子 泉 和子
 栗谷 保幸 栗原 和子
 制作協力 ————— 三輪 悦子 スタジオB4
 CYGNUS 下田佳代子
 樋口 陽子 井沢 利昭
 辻 秀和 長峯 健
 古川 誠之 中島 秀之
 アメリカ在住 ————— トム・ランドルフ
 フォトグラフ ————— 水科 人士 八木澤芳彦
 イラスト ————— 佐久間良一 桜 玉吉
 宮嶋美奈子 城戸 房子
 岩村 実樹 なかのたかし
 水口 幸広 望月 明
 今井 美保 ポピー n
 石井 裕子 及川 達郎
 池上 明子 新井 孝代
 赤山 寿文

情報電話のご案内

MSXマガジン編集部では、24時間、テープによ
 って、アフターケアなどの情報を流しております。
☎03-486-1824
 また、本誌の内容についてのお問い合わせ、ご
 質問は、祝・祭日を除く、毎週火曜日から木曜
 日の午後2時から4時までにご利用いたします。
 係員が直接お答えいたします。ただし、会議や
 打ち合わせ、あるいは取材などのために、一時、
 係員による情報電話の応対を休止している場合
 もございます。その折には、テープによるご
 案内になります。ご了承くださいませ。

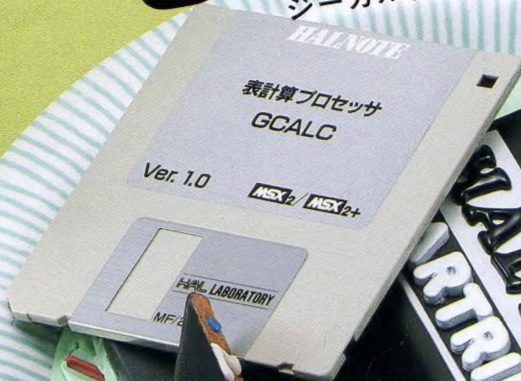
5月号は4月7日発売!

予 価550円

おたよりのあて先 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル(株)アスキー MSXマガジン編集部「000」係

便利がおいしい GCALCセット。

ジーカルク



表計算プロセッサ
GCALC

Ver. 1.0

MSX2 / MSX2+

HAL LABORATORY

MF

HALNOTE
CARTRIDGE

表計算が自由自在。

どんなグラフも思いのまま。

GCALCは、栄養満点の

MSX2 / MSX2+のご馳走だ。

写真が、イラストが、簡単に画像に取り込める。

ハンディスキャナ -MSX2

●ハンディスキャナ

スキャナ本体
HALSCANカートリッジ
付属ソフト(グラフィックエディタ含む)
ACアダプタ

HIS-60・24,800円(税別)

●GCALC(ジーカルク)セット
(HALNOTEカートリッジ、GCALC)
.....HNS-200・19,800円

●HALNOTE基本3点セット
(HALNOTEカートリッジ、日本語ワープロ、
図形プロセッサ).....HNS-100・29,800円

●GCALC (ジーカルク) ..HNS-104・14,800円

●GCARD (ジーカード) ..HNS-103・12,800円

●Gterm (ジーターム) ..HNS-101・10,000円

●代筆プロセッサ“直子の代筆”
.....HNS-102・ 8,800円

●HALNOTEポインティングデバイス
COBAUSE HTB-60・14,800円

※価格には、消費税は含まれておりません。

★ご注意

新発売のGCALCセットは表計算専用のもので、他のHALNOTEアプリケーションソフトの併用は、できません。

株式会社 HAL 研究所

〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-50S 85ビル5F TEL.03-252-5561

もちろん、ゲームもマンモス迫力で楽しめるぞ。縦横斜の高速スクロールだから、スピード感が違う。FM音源だから、サウンドの迫力が違う。約2万色の自然画表示だから、美しさが違う。

48ドット文字のワープロ機能も、スグレものだ。
ワープロ専用機にヒツケする美しい48ドット文字（PC1使用時）と、かじこい
変換・編集機能。部首・画数辞書がついて難しい漢字もらくらく変換だ。

ああ、感動の255色カラー印刷なのである
日本語ワープロの文字や線が黒・赤・青・緑の4色で、CG作品なら
なんと255色で表示＆印刷（DTP1使用時）できるのである。

●ブライ
開発元/リバーヒルソフト
(3月発売予定)

別売・48ドット熱転写カラー漢字プリンタ
FS-PC1 標準価格 59,800円(税別) ▼

48ドット・カラー印字対応ワープロソフト内蔵

A1 WVSX

パナソニック MSX₂₊ バソコン

FS-A1WSX 標準価格 **69,800** 円 (税別)

MSX2+パソコンは、MSX MSX2 のソフトも使用できます

- ▶ハードワード1155kHzとデータ互換可能(別売変換ソフト使用)
- ▶画面質で美しいS映像出力端子付(別売変換ASIC内蔵)
- ▶FM音源内蔵。▶「住所録」▶「リコーカード」など楽しくて便利なソフトを内蔵。
- ▶マウスを総額に255色のCGが簡単に描ける「グラフィックツール」など3つのソフトが入ったディスクが付属。
- ▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業(学校名)をお書きの上、〒517-1大阪府門真市門真1005-14 電設産業都市コンピュータ事業部 庶務課 MX 係まで、▶ **MSX** はアスキーの商標です。

※印刷サンプルはAIWSXの機能を使った作成例です。
(色調等、実際のものとは異なる場合があります。)

文字がキレイな

別売・マウス FS-JM1-H
標準価格 7,800円(税別)

「48ビット・カラー」宣言

本広告に掲載しております全商品の価格には消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品及びそれに関連する消耗品について消費税が付加されますのでご承知おき願います。

心を満たす先端技術— Human Electronics 松下電器産業株式会社

使い方もアイデアも、自由自在。


 松下館でお会いしましょう
花の万博
 EXPO'80